RWBY ARCHIVES

REMNANT PROMENADE VOLUME 1-8

A YOUNG HEROINE, AN EXALTED HEIRESS, A TROUBLED ROGUE, AND PARTY GIRL... THESE ARE THE FOUR MEMBERS OF RWBY, A TEAM ASSEMBLED AND TRAINED FOR THE SOLE PURPOSE OF COMBATTING THE RAMPANT EVILS THAT PLAGUE THE FANTASTIC WORLD OF REMNANT.

RWBY ARCHIVES REMNANT PROMENADE VOLUME 1-8

A YOUNG HEROINE, AN EXALTED HEIRESS, A TROUBLED ROGUE, AND PARTY GIRL... THESE ARE THE FOUR MEMBERS OF RWBY, A TEAM ASSEMBLED AND TRAINED FOR THE SOLE PURPOSE OF COMBATTING THE RAMPANT EVILS THAT PLAGUE THE FANTASTIC WORLD OF REMNANT.

Dedicated to **Monty Oum**

"RED" TRAILER



Red Like Roses (featuring Casey Lee Williams)

Music written by Jeff Williams


Red like roses fills my dreams and brings me to the place you rest
White is cold and always yearning, burdened by a royal test
Black the beast descends from shadows
Yellow beauty burns gold

薔薇のごとき赤が私の夢に満ち
あなたが眠る場所へと私をいざなう

白は冷たく常に切なる想いを抱き
王者の重みに苦しむ

黒は翳から現れし獣

華麗なる黄はゴールドに燃える





Mirror Mirror （featuring Casey Lee Williams）

Music writted by Jeff Williams

Mirror
Tell me something
Tell me who's the loneliest of all

Mirror
Tell me something
Tell me who's the loneliest of all

Fear of what's inside of me
Tell me can a heart be turned to stone

Mirror, mirror
What's behind you

Save me from the things I see
I can keep it from the world
Why won't you let me hide from me

Mirror, mirror
Tell me something
Who's the loneliest of all

I'm the loneliest of all

鏡よ　教えておくれ
世界一　孤独なのは誰

鏡よ　教えておくれ
世界一　孤独なのは誰

内なる自分が恐ろしい
心を石に変えられる？

鏡よ　お前の奥には何がある？

この目に映る姿を消して
この姿を世界から遠ざけよう
だから私に見せないでおくれ

鏡よ　教えておくれ
世界一　孤独なのは誰

世界一 孤独なのは私

"WHITE" TRAILER



"BLACK" TRAILER



From Shadows (featuring Casey Lee Williams)

Music written by Jeff Williams

From shadows
We'll descend upon the world
Take back what you stole
From shadows
We'll reclaim our destiny
Set our future free
And we'll rise
And we'll rise

Above the darkness and the shame
Above the torture and the pain
Above the ridicule and hate
Above the binding of our fate

Born with no life
Into subjugation
Treated like a worthless animal
Stripped of all rights
Just a lesser being
Crushed by cruel, ruthless human rule

When it started
All we wanted was a chance to live our lives
Now in darkness
Taking everything we want and we will rise
We'll rise
We'll rise

私たちは
翳から世界に襲いかかり
奪われた全てを取り戻す
私たちは
翳から運命を取り戻す
自由な未来を手に入れる
私たちは立ち上がる
私たちは立ち上がる

暗闇と屈辱を超えよう
迫害と苦痛を超えよう
嘲笑と憎悪を超えよう
運命の呪縛を超えよう

生まれを否定され
服従を強いられた
無用な獣のごとく扱われ
あらゆる権利を奪われた
下等な存在として
人間の過酷で無情な掟に押し潰された

あの当時望んだのは
自由に生きることだけだった
今は暗闇で
欲しいモノを奪って立ち上がる
私たちは立ち上がる
私たちは立ち上がる





I Burn (featuring Casey Lee Williams)

Music written by Jeff Williams

Come at me
And you'll see
I'm more than meets the eye
You think that
You'll break me
You're gonna find in time

You're standing too close to a flame that's burning
Hotter than the sun in the middle of July
Sending out your army, but you still can't win
Listen up, silly boy, 'cause I'm gonna tell you why

I burn
Can't hold me now
And you're not stopping me
I burn
Swing all you want
Like a fever I will take you down

傍に来たら　気付くはず
私には深い何かがあると
あなたはきっと　勝てると思っている
でもそのうち分かる

燃える炎に近寄り過ぎれば
7月半ばの太陽よりも熱いことを
大軍を送り込んでも　あなたは勝てない
聞きなさい　愚かな坊や　理由を教えてあげる


私は燃える
あなたには捕まえられない　この勢いは止まらない
私は燃える
好きに攻撃するがいい
熱病のような激しさで倒してあげる

"YELLOW" TRAILER



RWBY ARCHIVES REMNANT PROMENADE VOLUME 1-8 INDEX

COLLECTIONS



This Will Be the Day

Performed, produced and mixed by Jeff Williams
Lead vocals by Casey Lee Williams

They see you as small and helpless
They see you as just a child
Surprise when they find out that a warrior will soon run wild

Prepare for your greatest moments
Prepare for your finest hour
The dream that you've always dreamed is suddenly about to flower

We are lightning
Straying from the thunder
Miracles of ancient wonder

This will be the day we've waited for
This will be the day we open up the door
I don't wanna hear your absolution
Hope you're ready for a revolution
Welcome to a world of new solutions
Welcome to a world of bloody evolution
In time
Your heart will open minds
A story will be told
And victory is in a simple soul

Your world needs a great defender
Your world's in the way of harm
You want a romantic life
A fairytale that's full of charm

Beware that the light is fading
Beware as the dark returns
This world's unforgiving
Even brilliant lights will cease to burn

Legends scatter
Day and night will sever
Hope and peace are lost forever

This will be the day we've waited for
We are lightning
Welcome to a world of new solutions

This will be the day we've waited for
This will be the day we open up the door
I don't wanna hear your absolution
Hope you're ready for a revolution
Welcome to a world of new solutions
Welcome to a world of bloody evolution
In time
Your heart will open minds
A story will be told
and victory is in a simple soul

君は小さく無力に見え
ただの子供だと思える
戦士の猛々しい姿に触れ　驚くがいい

偉大なる瞬間に備えよ
気高き時間に備えよ
思い描いていた夢が　にわかに花開く

我らは稲妻
雷からはぐれし者
太古の驚異という奇跡

これこそ待ち望んだ日
これこそ扉を開く日
赦しの言葉など聞きたくない
変革に備えよ
新たなる解決の世界を受け入れよ
流血を伴う進化の世界を受け入れよ
いずれ心が理性を解放し
物語が語られる
勝利は無垢な魂に宿る


この世界には大いなる庇護者が要る
この世界は危機にさらされている
童話のごとき魅力溢れる甘い人生を君は望んでる

光の翳りに心せよ
闇の復活に心せよ
この世は無情
煌々とした光もいずれは消える

英雄譚は散り
昼と夜は引き裂かれ
希望と平和は永遠に失われる

これこそ待ち望んだ日
我らは稲妻
新たなる解決の世界を受け入れよ

これこそ待ち望んだ日
これこそ扉を開く日
赦しの言葉など聞きたくない
変革に備えよ
新たなる解決の世界を受け入れよ
流血を伴う進化の世界を受け入れよ
いずれ心が理性を解放し
物語が語られる
勝利は無垢な魂に宿る

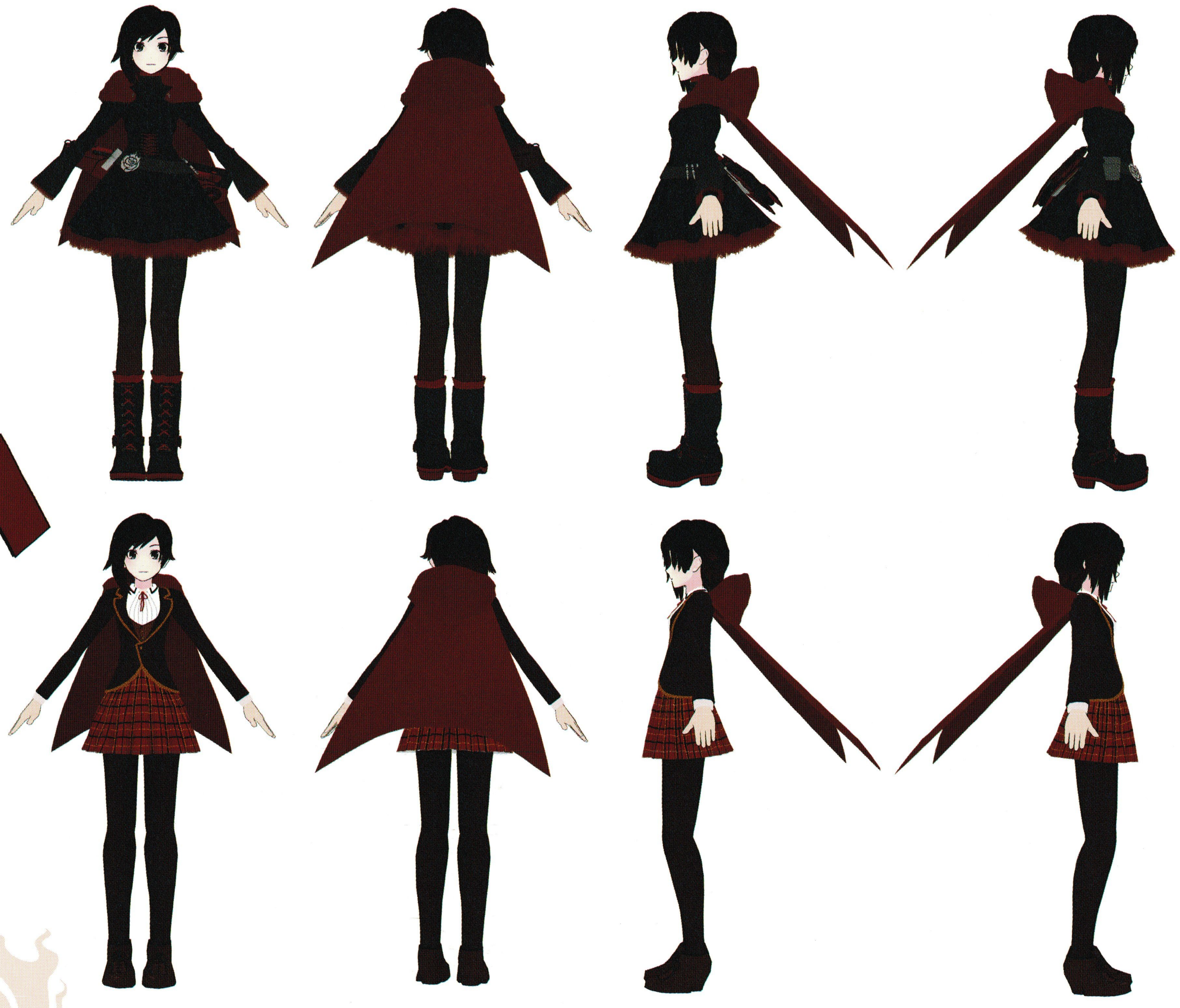




「子供の頃、本のヒーローみたいになりたいって思ってた」

ABOUT CHARACTER

抜群の戦闘センスと素質を学長であるオズピンに見出され、ビーコン・アカデミーに飛び級入学する。どんな相手にも恐れを見せず、親しい相手に対しては明るく、おどけてみせたりと陽気に振る舞うが、一方で自分自身を出来損ないだと評し、人見知りなところがある。ビーコン入学前にはシグナル・アカデミーに通い、そこの教師でもある叔父のクロウの師事を受けている。シンボルの“薔薇の花”は母であるサマー・ローズから引き継がれている。

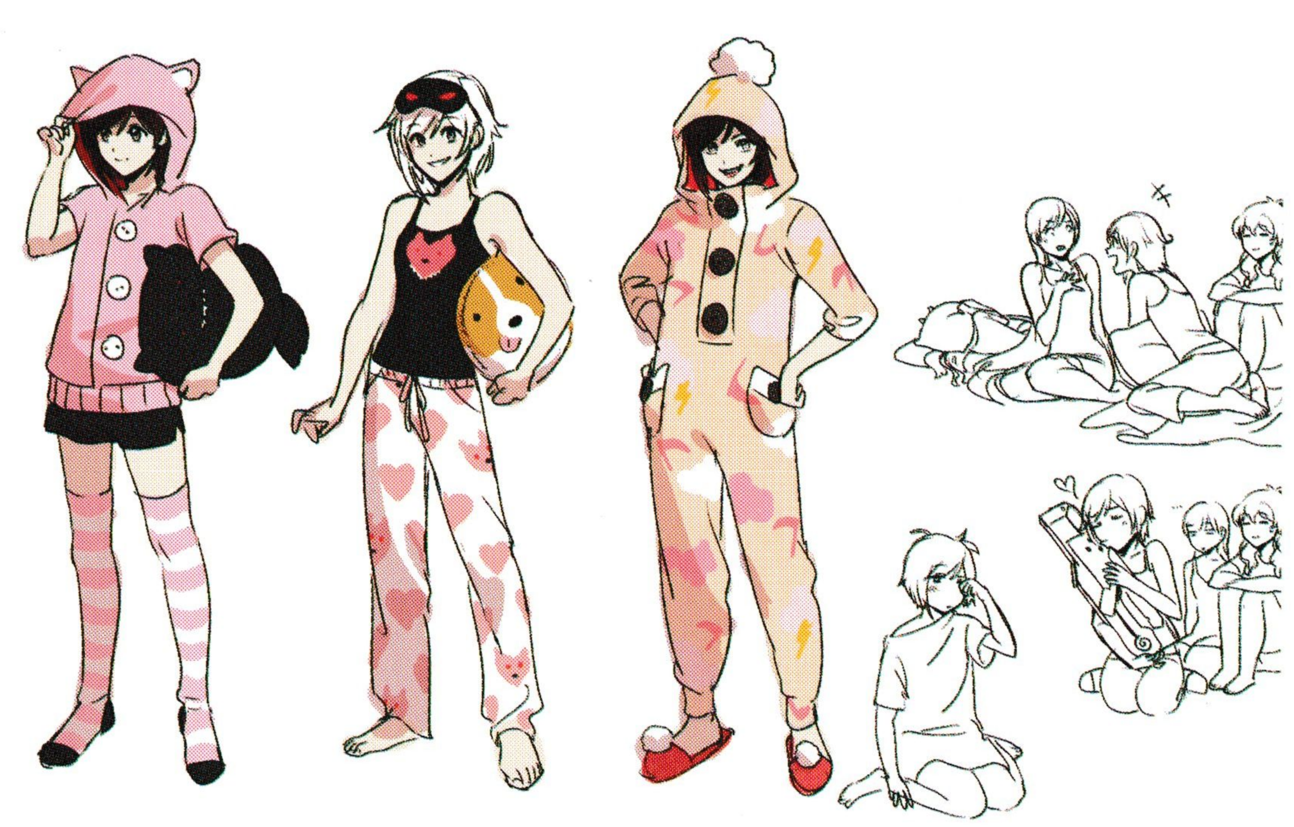


TEAM RWBY

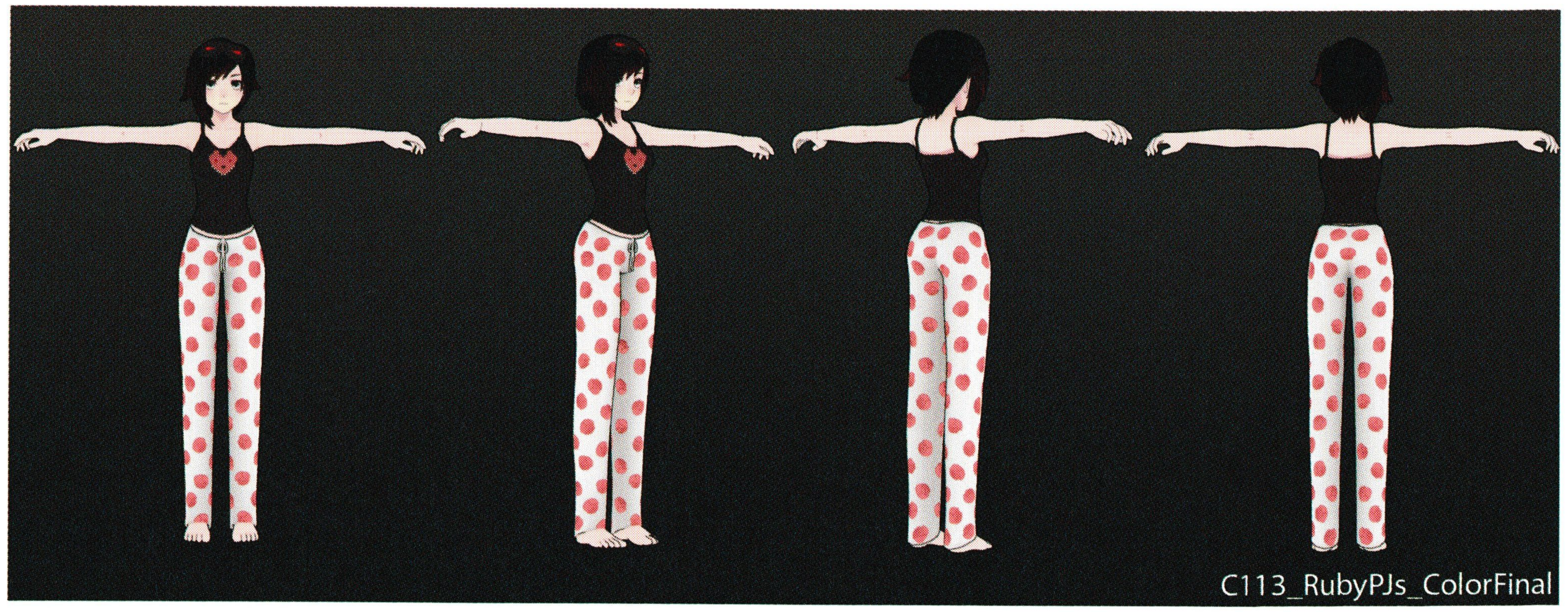
Ruby Rose
ルビー・ローズ

CV Lindsay Jones／早見沙織　**SEMBLANCE** ペタルバースト（高速移動。発動時は時間経過で消える赤い薔薇の花弁が舞う）　**MOTIF** 赤ずきん





パジャマ初期設定



パジャマ姿







WEAPON **クレセント・ローズ**

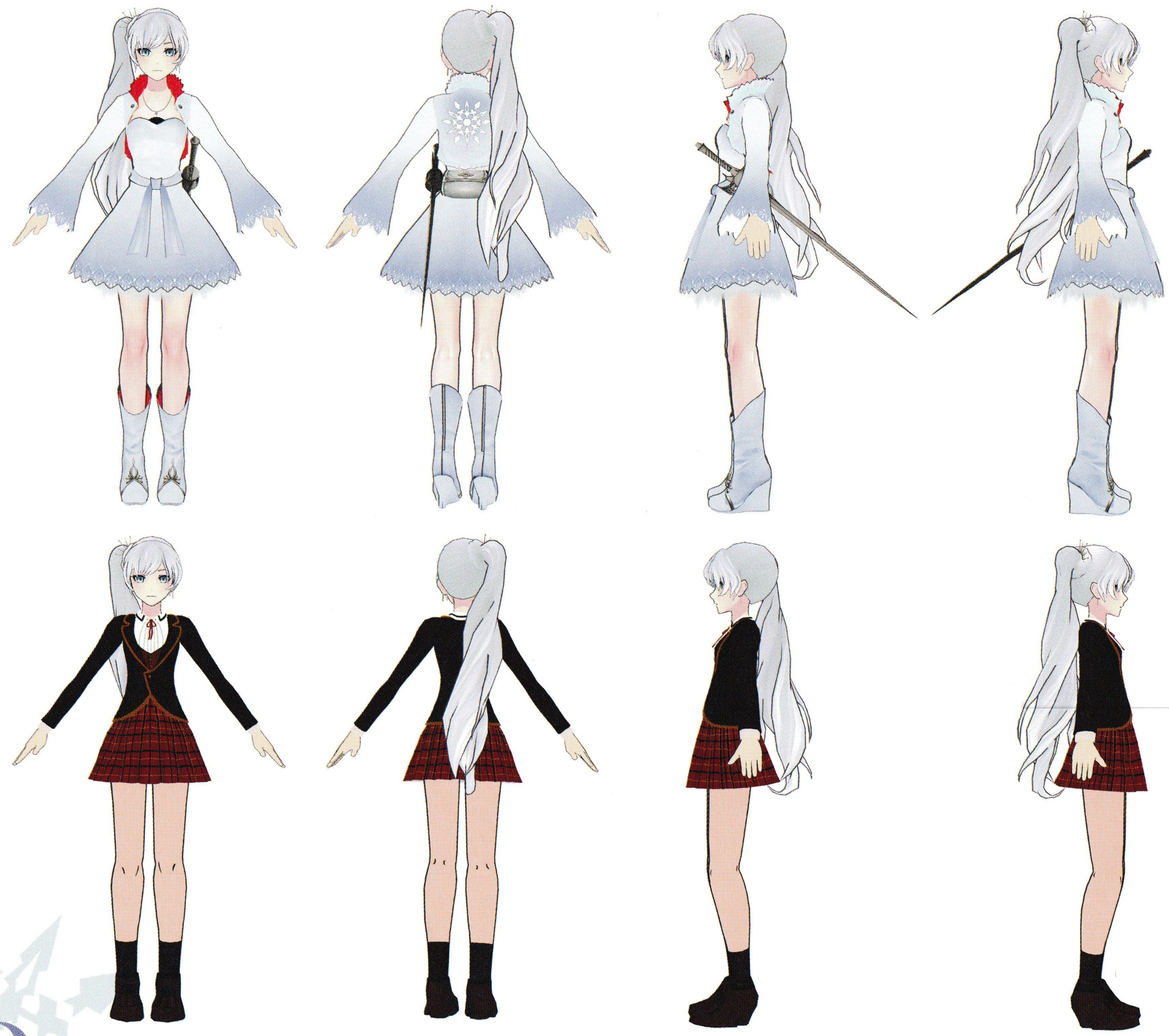
ルビーの身長をはるかに超える大鎌と大口径狙撃銃の二形態に変形する。小さく折り畳んだ状態でも銃撃が可能。ルビーは発砲の反動を使って大きく跳躍し、敵の攻撃の回避や、逆に攻撃力のアップにも利用する。武器マニアの彼女は自分でカスタマイズしている。



「私は別に、完璧ではなくてよ　今はまだね
でも、あなたよりずっと優秀よ」

ABOUT CHARACTER

世界最大手のダスト企業『シュニー・ダスト・カンパニー』の令嬢。お嬢様育ちで上品で優雅な物腰ではあるが、気が強く、他者に対して厳しく、歯に衣着せない言動が多い。野心家で腹黒い面を見せたりすることも。入学前より戦闘の英才教育を受け、親族や会社を長年テロの標的として狙うファウナスの過激派組織『ホワイト・ファング』やファウナスそのものに対して強い嫌悪感を抱いている。歌唱力に優れ、歌姫としてカンパニーの広告塔にもなっている。

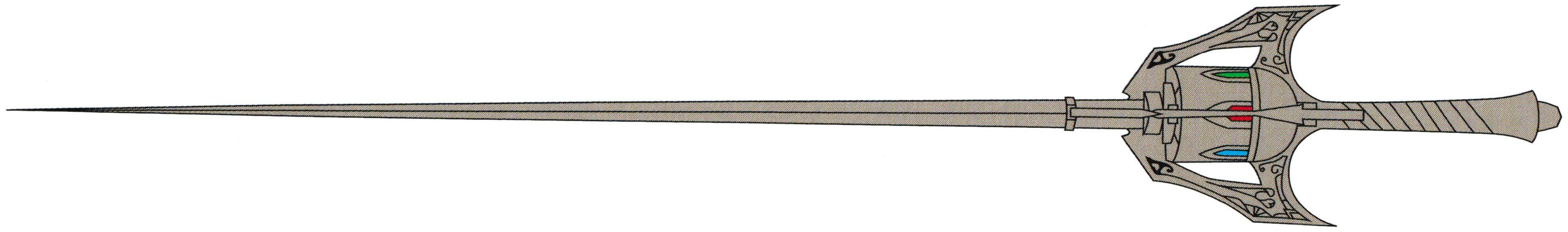


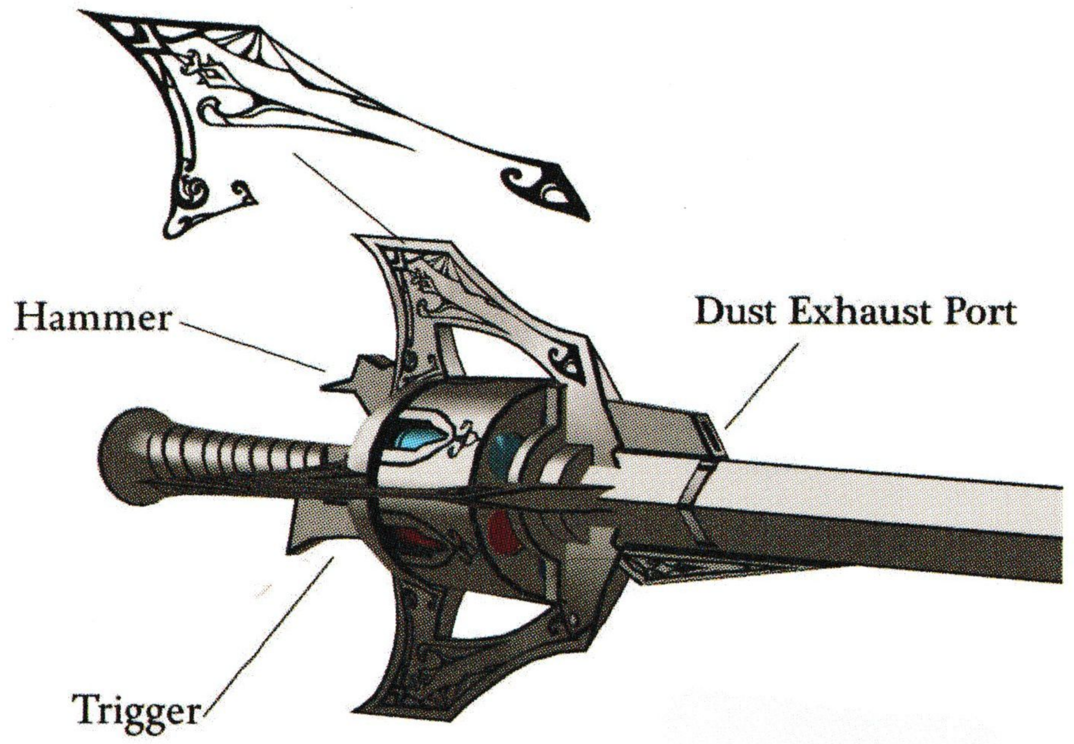
TEAM RWBY

Weiss Schnee

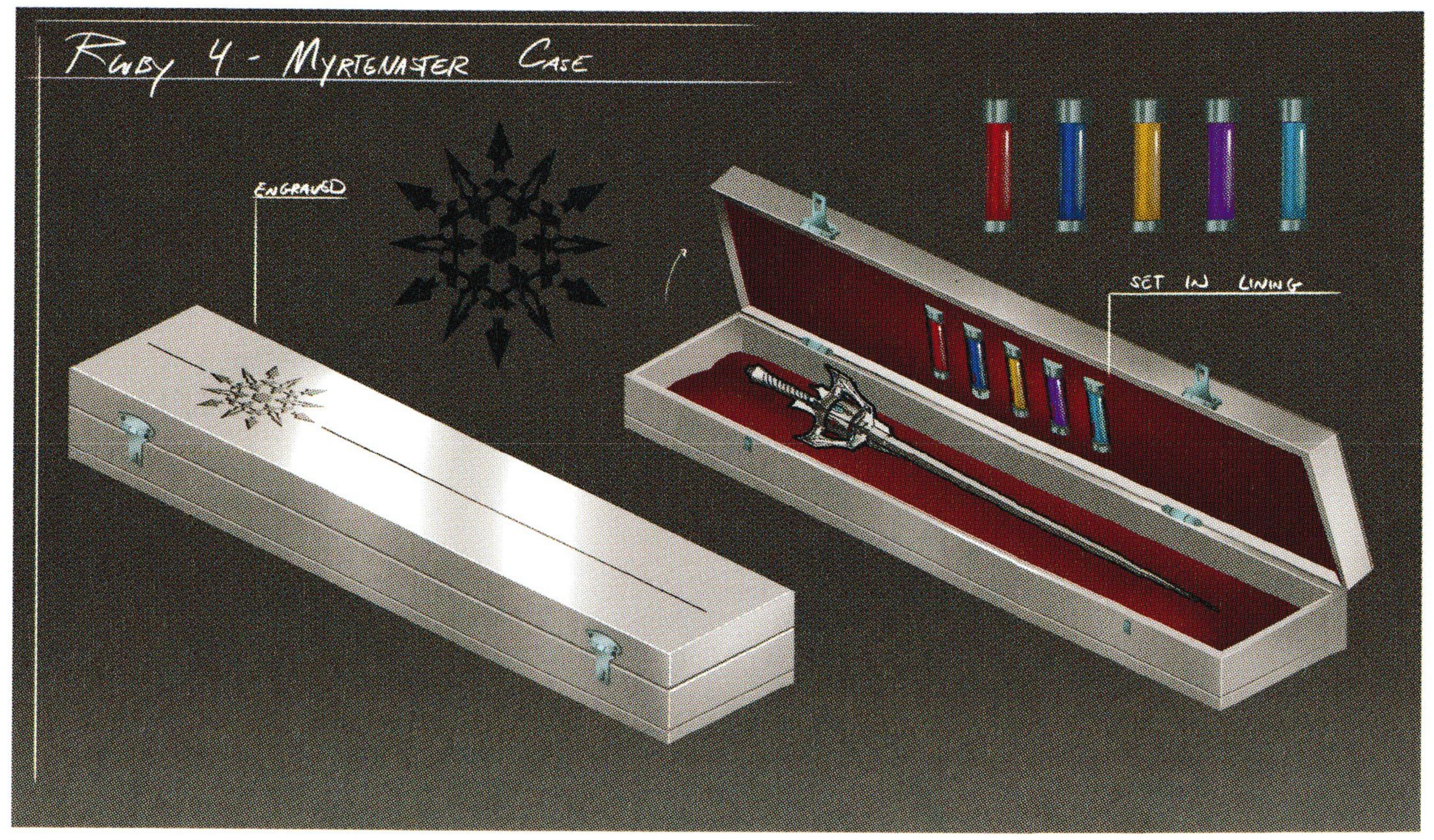
ワイス・シュニー

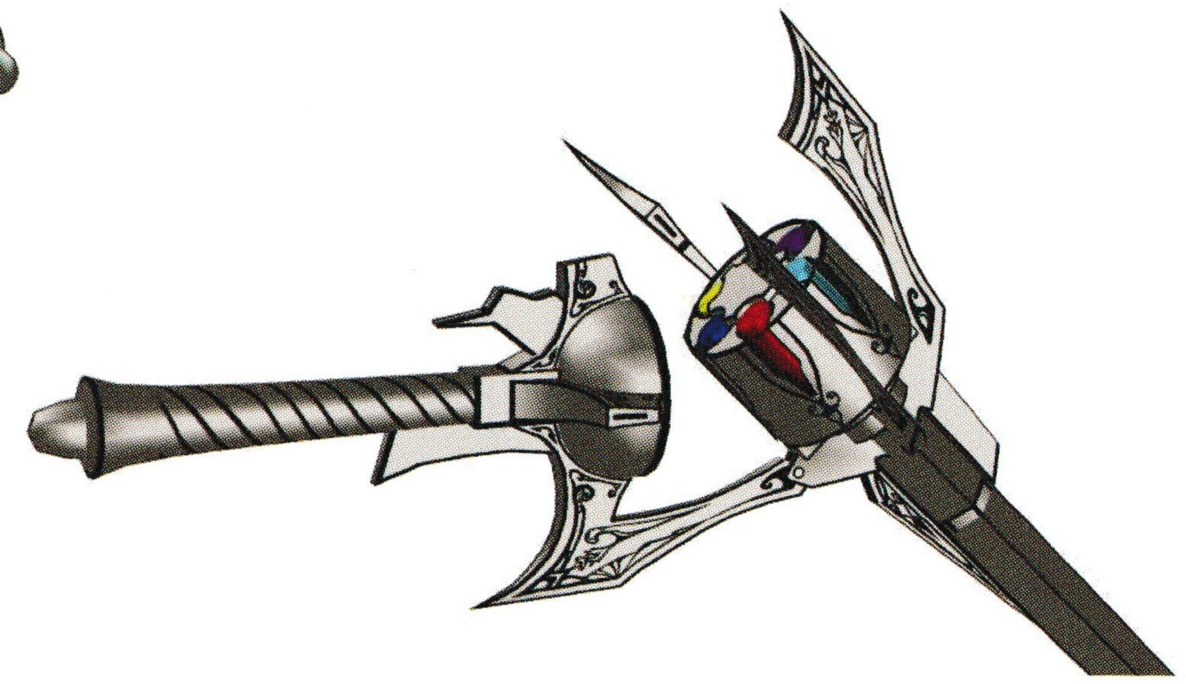
CV Kara Eberle／日笠陽子　**SEMBLANCE** グリフ（魔法陣の生成。足場にして空中や壁面を移動したり、ダストとの併用で攻撃力をアップさせる）　**MOTIF** 白雪姫

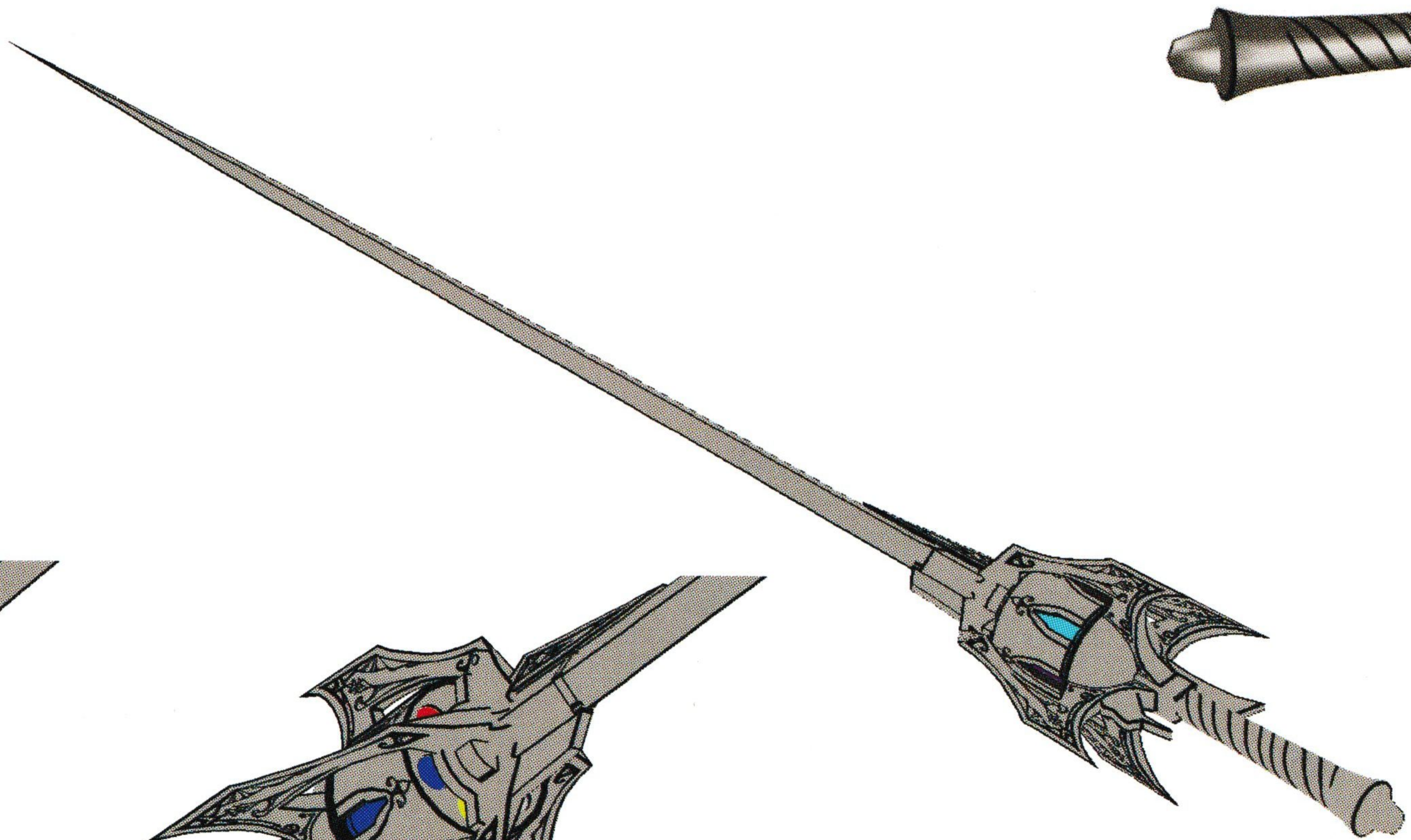


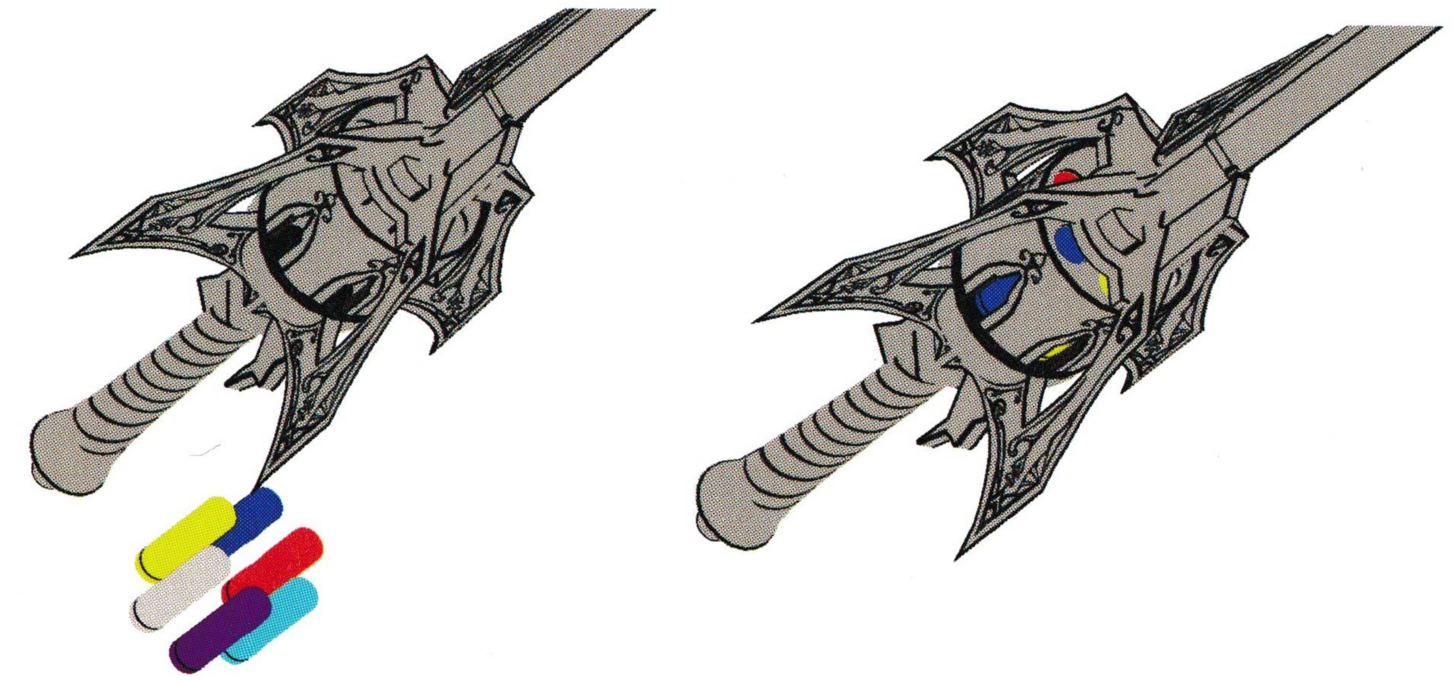


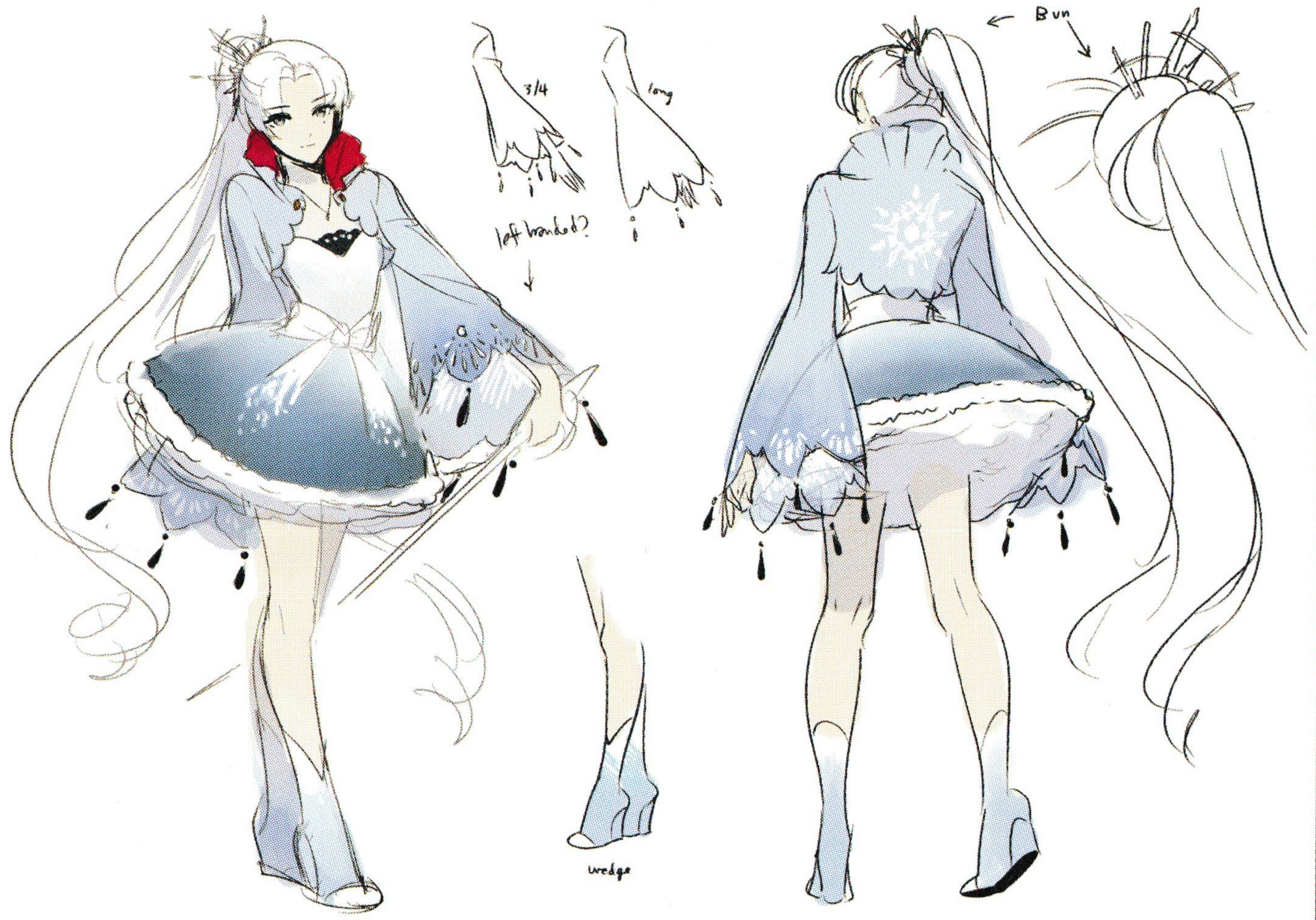














パジャマ姿

WEAPON ミルテンアスター

ダスト搭載多機能レイピア。柄に搭載されているシリンダーに6種類の効果の異なるダストを装填し、センブランスと合わせて多彩な攻撃を繰り出したり、氷を生成して相手を拘束することもできる。



「残念だけど、現実は決して
おとぎ話のようにはいかない」

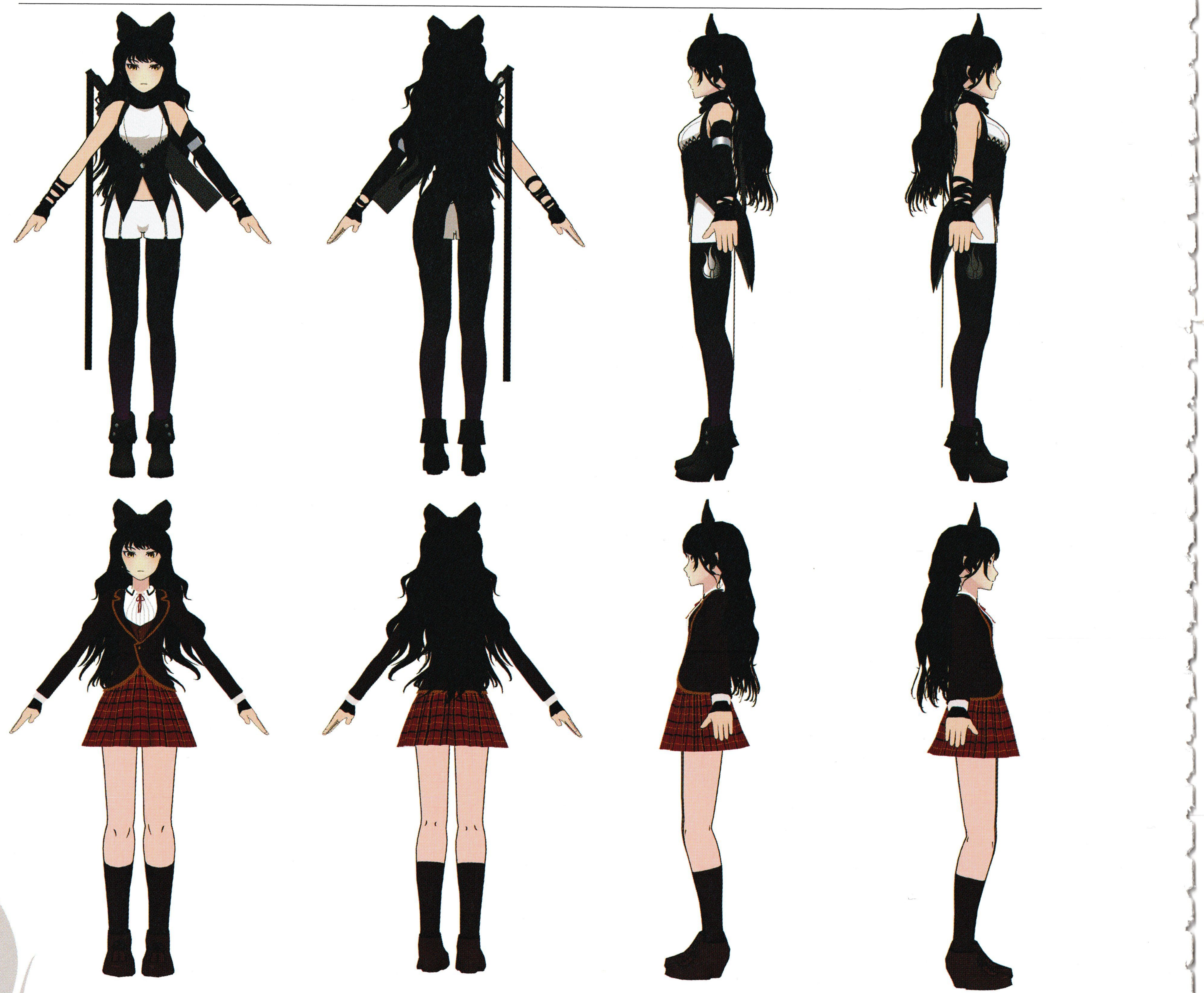
TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ

ABOUT CHARACTER

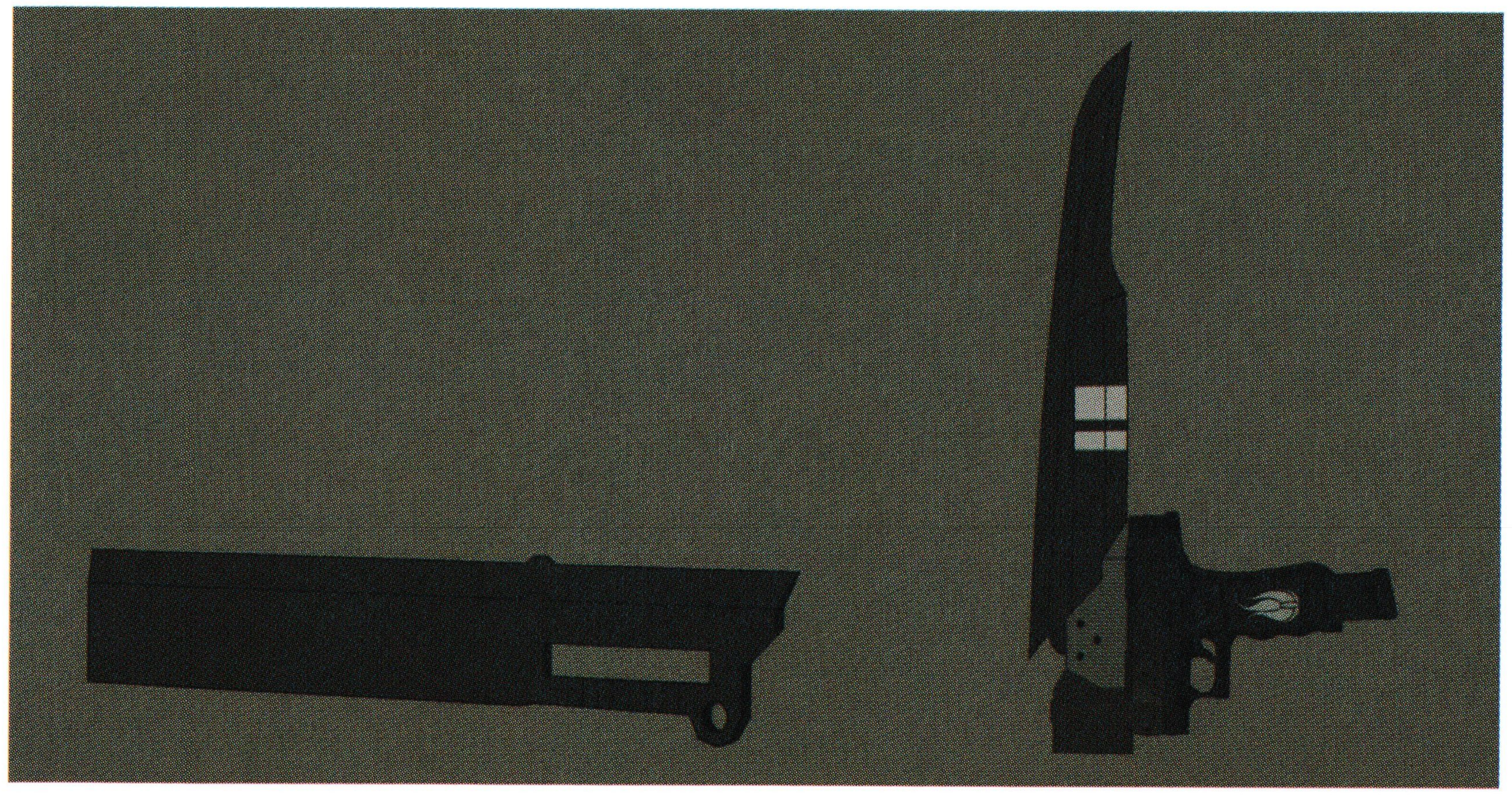
入学当初は口数も少なく、常にクールな態度で他人との交流を避けており、ミステリアスな部分が多かったが、チームRWBYのメンバーたちと触れ合ううちに年相応の少女らしい姿を見せるようになる。その正体は黒猫のファウナスの少女で、猫耳をリボンで隠し、『ホワイト・ファング』のメンバーだった過去も隠していたが、ファウナスを蔑む言動には耐え切れず声を荒げてしまうことも。趣味は読書で普段は静かに過ごしているが、戦闘では超人的な身体能力を活かす。



CV Arryn Zech／嶋村 侑 **SEMBLANCE** シャドウクローン（翳を分身として操る） **MOTIF** 美女と野獣

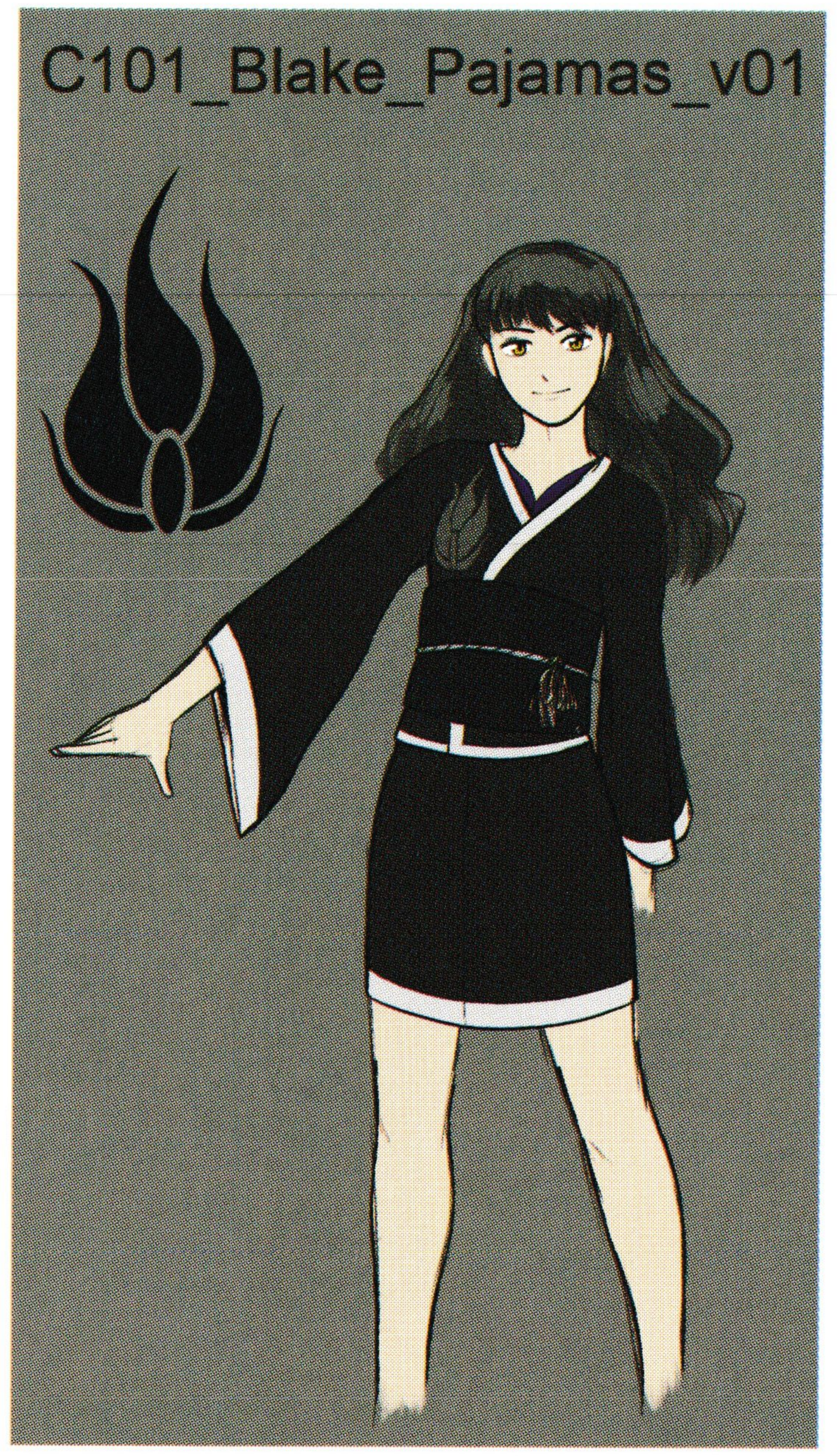
WEAPON ガムボール・シュラウド

鉈のような大ぶりな片手剣の刀身を鞘にして、もう一本の細身の刀を納めた双剣。戦闘時は二刀流で戦うことも。また柄には銃器の機能もあり、柄に繋がったリボンで鎖鎌のように操ることもできる。

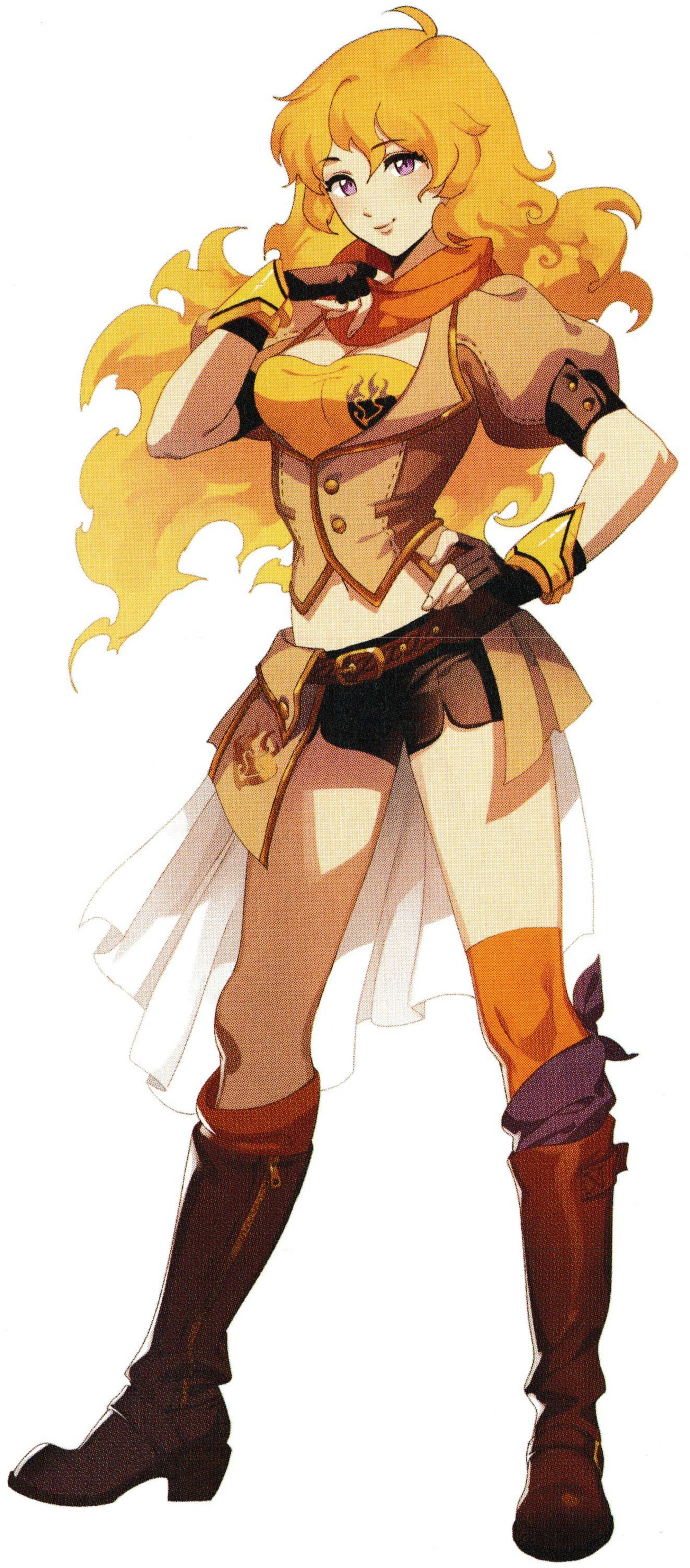








パジャマ姿



「大丈夫、友達は周りにいっぱいいる
まだ出逢ってないだけよ」

TEAM RWBY

Yang Xiao Long

ヤン・シャオロン

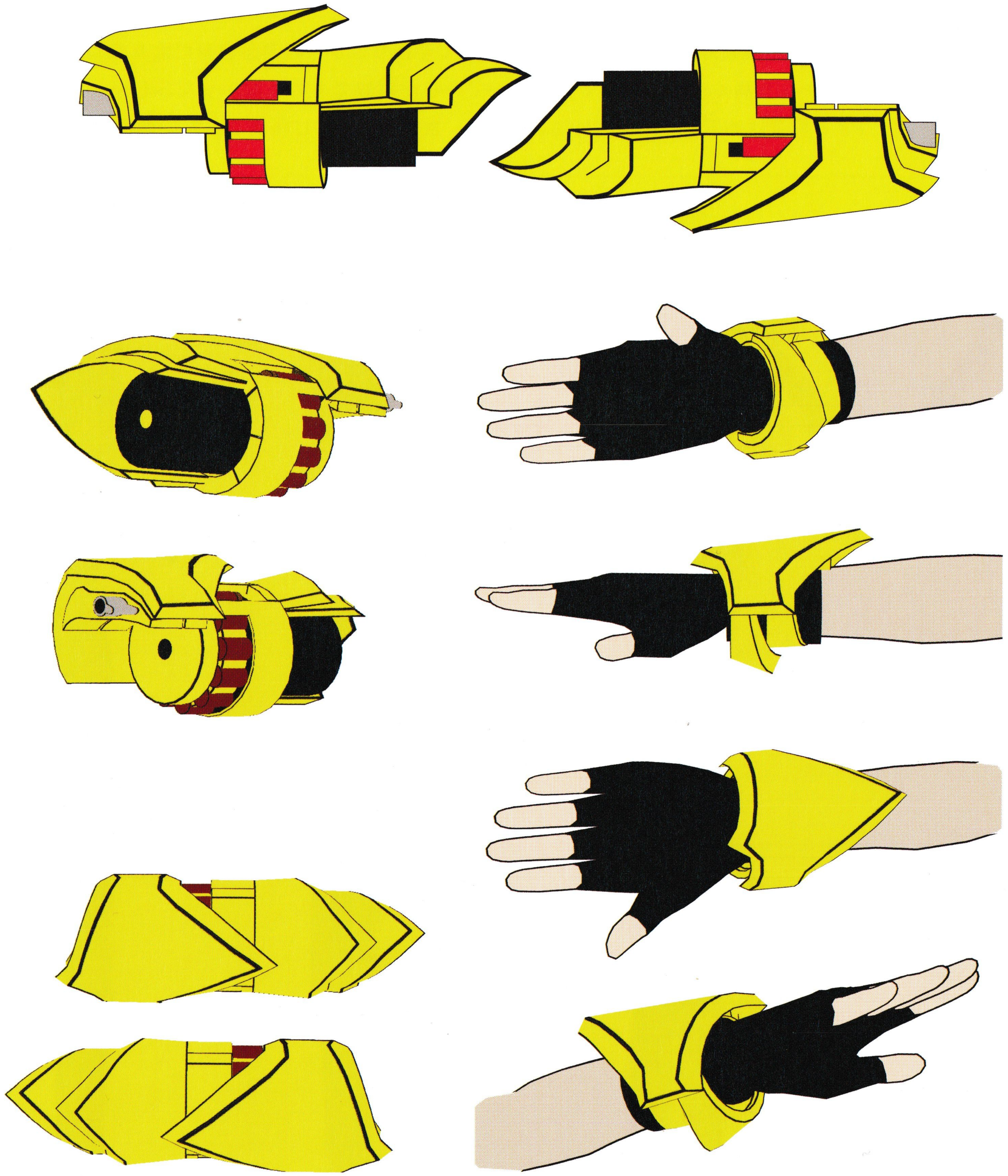
ABOUT CHARACTER

ルビーの母親違いの姉。ルビーと共にビーコン・アカデミーに入学する。誰に対しても明るく、常に笑顔で豪快かつマイペースに見えるが、姉御肌で悩めるチームメンバーや学友たちを気遣い、励ますことも。妹のルビーを溺愛しており、人見知りの彼女をさりげなく見守っている。戦闘では肉弾戦を得意とし、激昂しセンブランスを発動すると髪が金色に、目が赤く発光しパワーアップする。

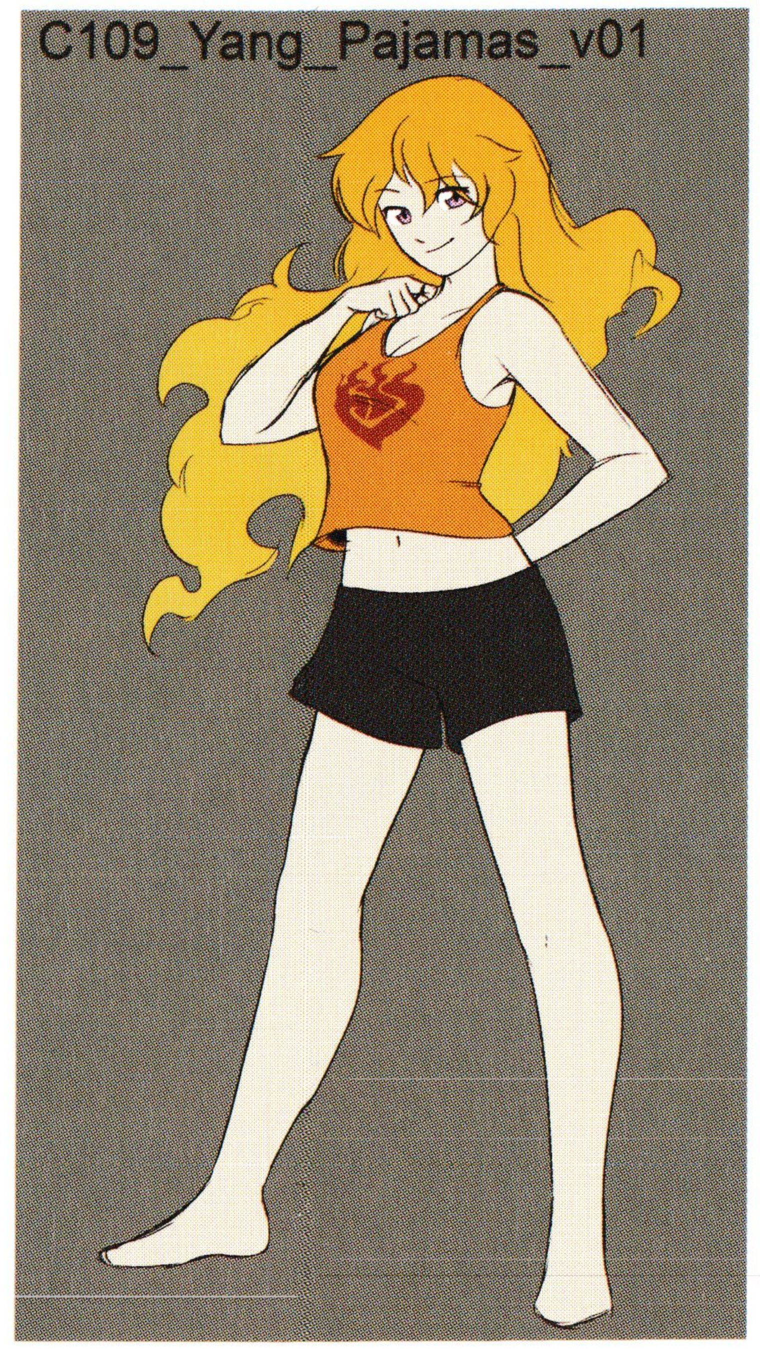


CV Barbara Dunkelman／小清水亜美　**SEMBLANCE** バーン（受けたダメージを反撃のエネルギーに変える）

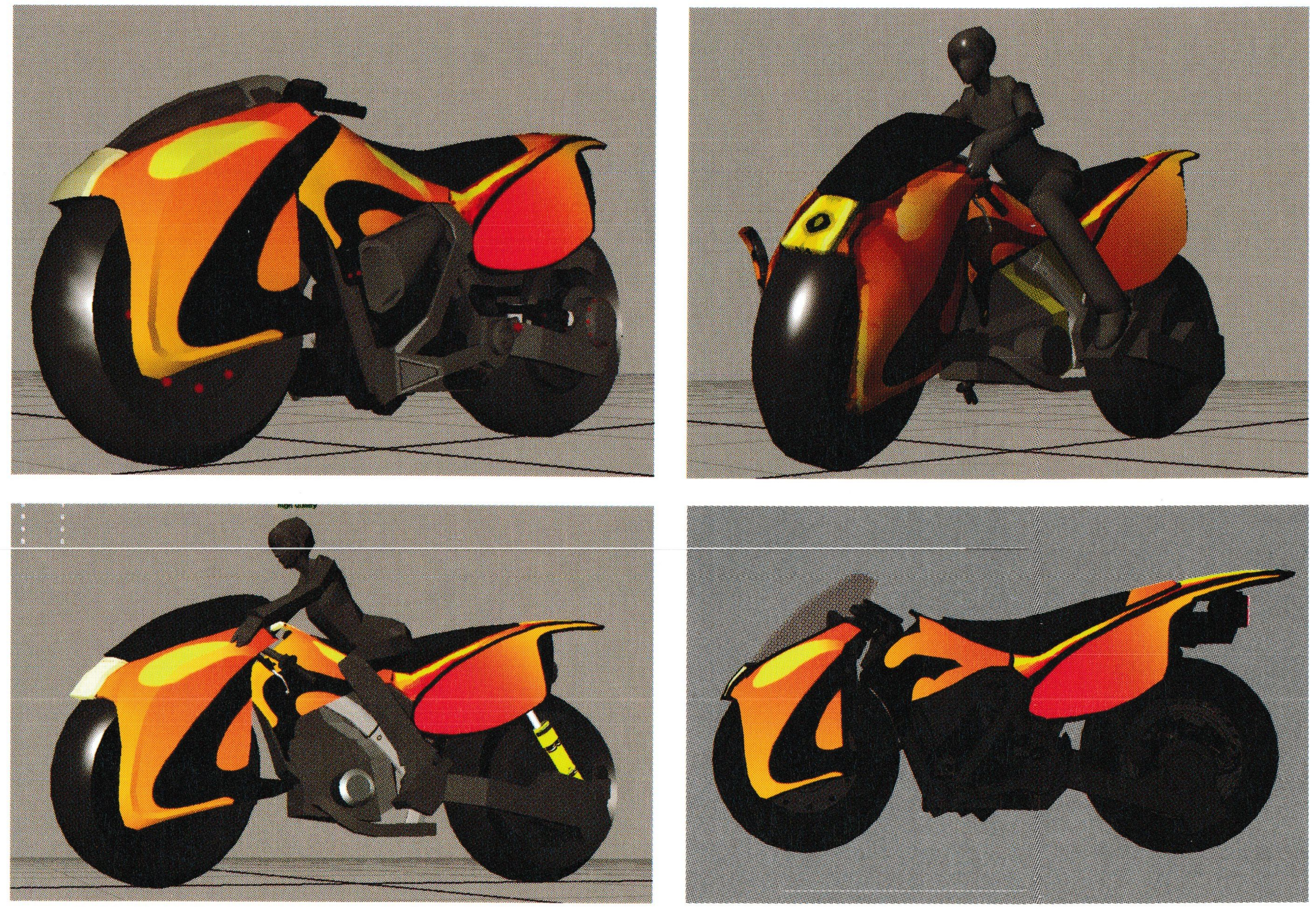
MOTIF 三匹のくま







パジャマ姿



バンブルビー（バイク）

WEAPON **エンバー・セリカ**

両腕に装着した短・長距離射程のガントレットで、通常時は大きめのブレスレットになり、戦闘時には肘から手首までを覆うように展開する。

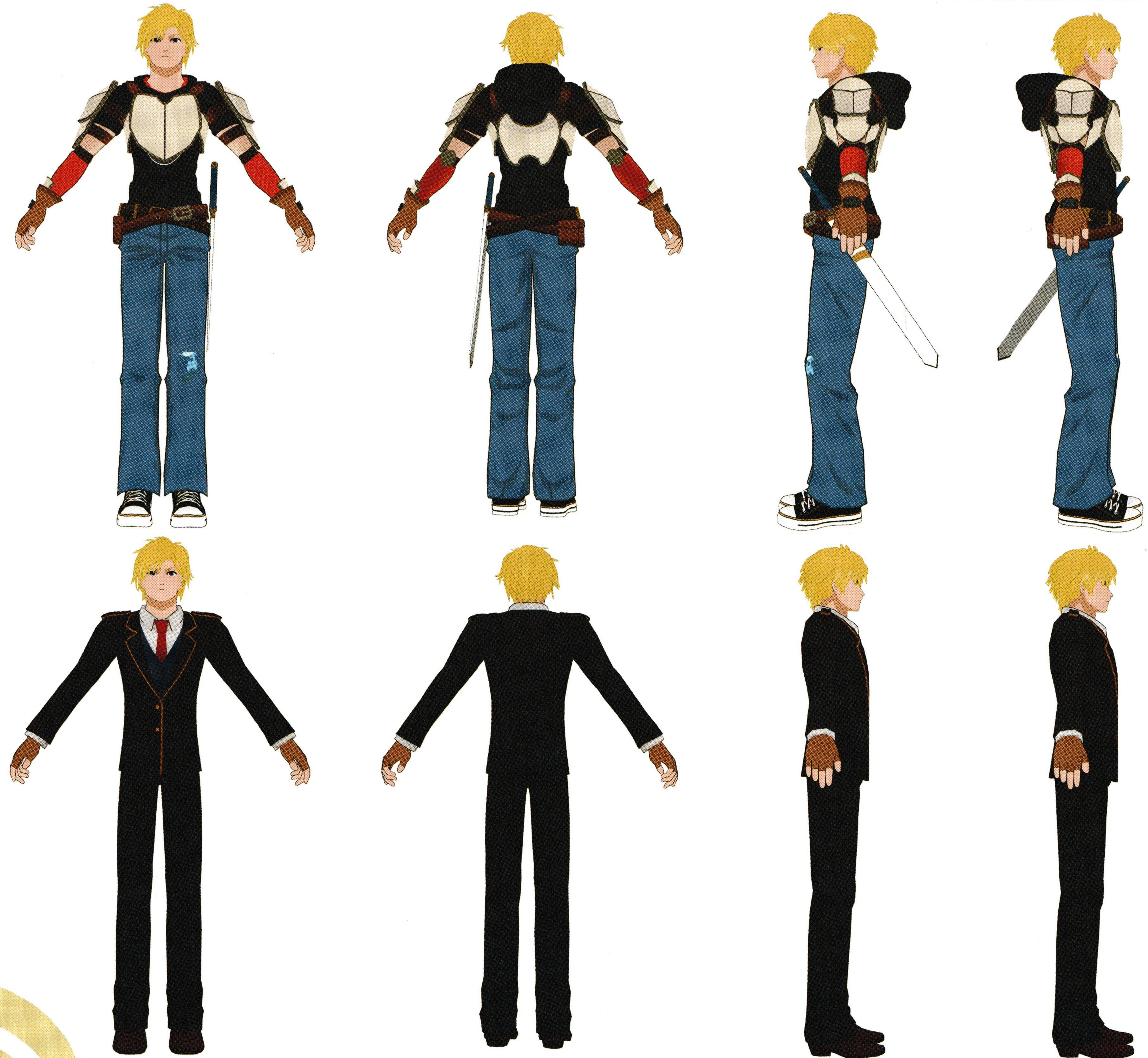


TEAM JNPR

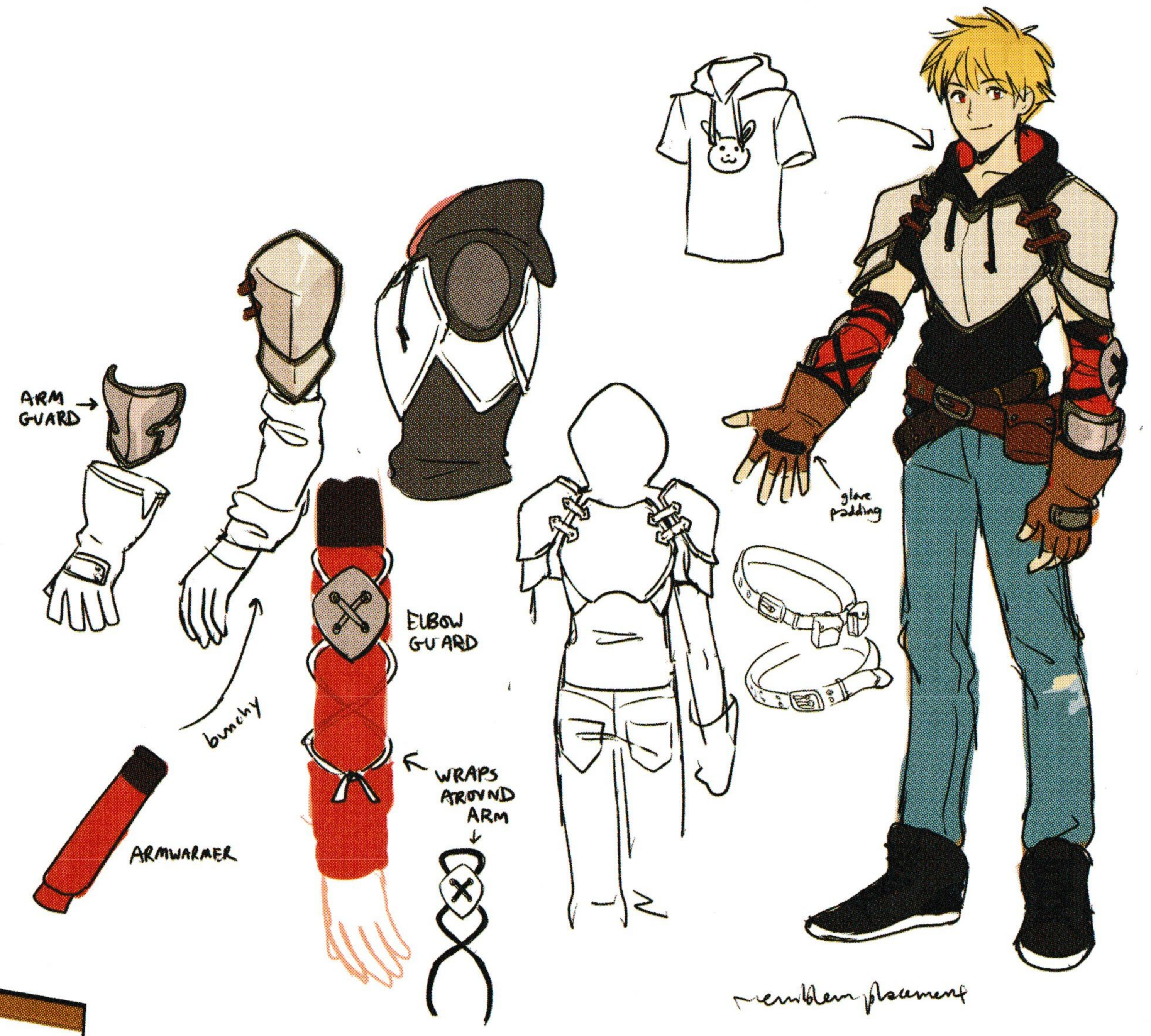
Jaune Arc
ジョーン・アーク

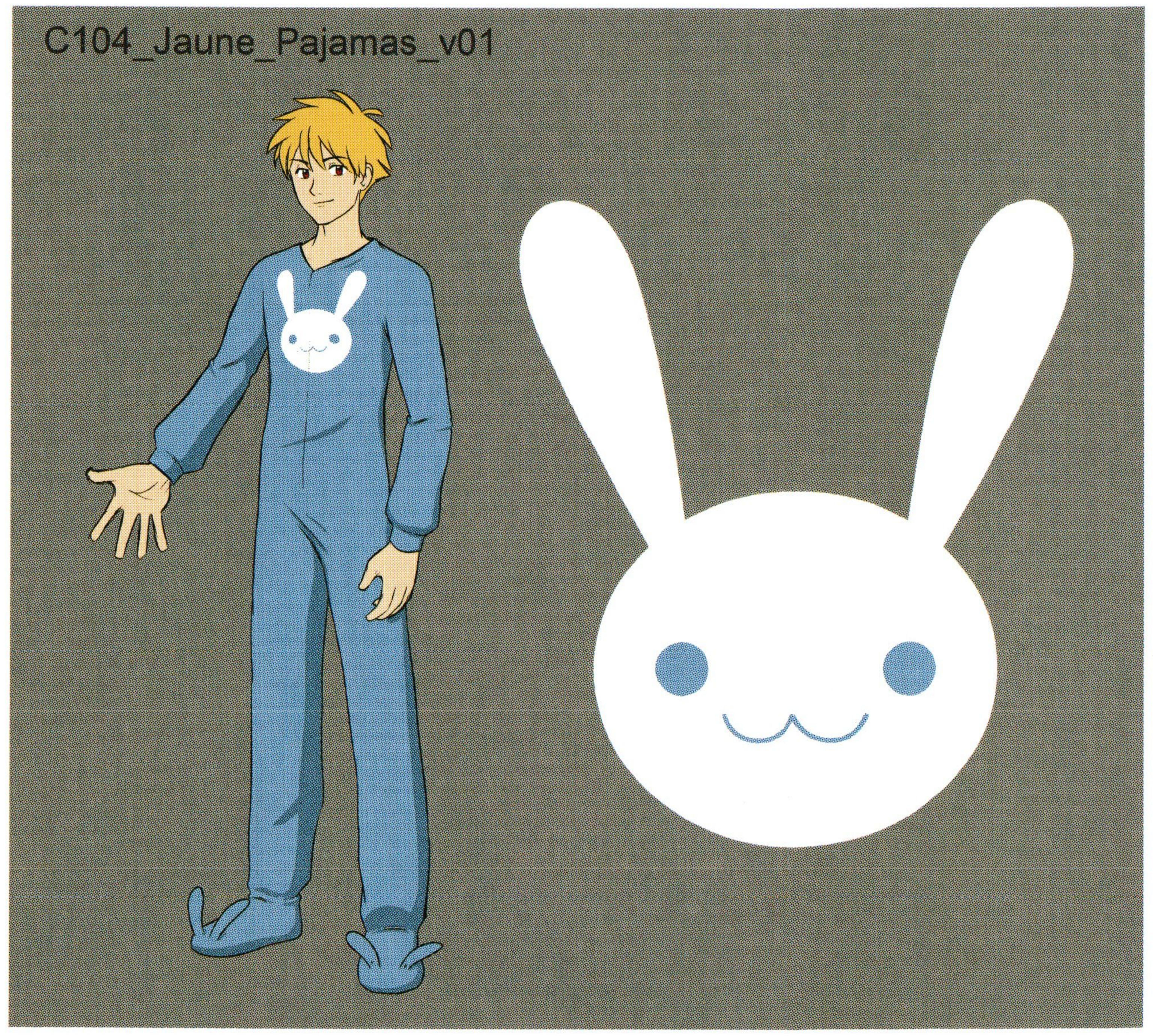
ABOUT CHARACTER

英雄の一族の出で、「英雄になりたい」という強い願望はあるものの、落ちこぼれで空回りばかりの自分自身に大きなコンプレックスを抱いている。ピュラによると素質はかなり高く、オーラも十分に持っているが解放できていなかったらしい。お調子者で、ワイスに積極的にアプローチしたりする部分はあるが、本質的には小心者で、女子生徒たちに圧倒されてしまうことも度々。



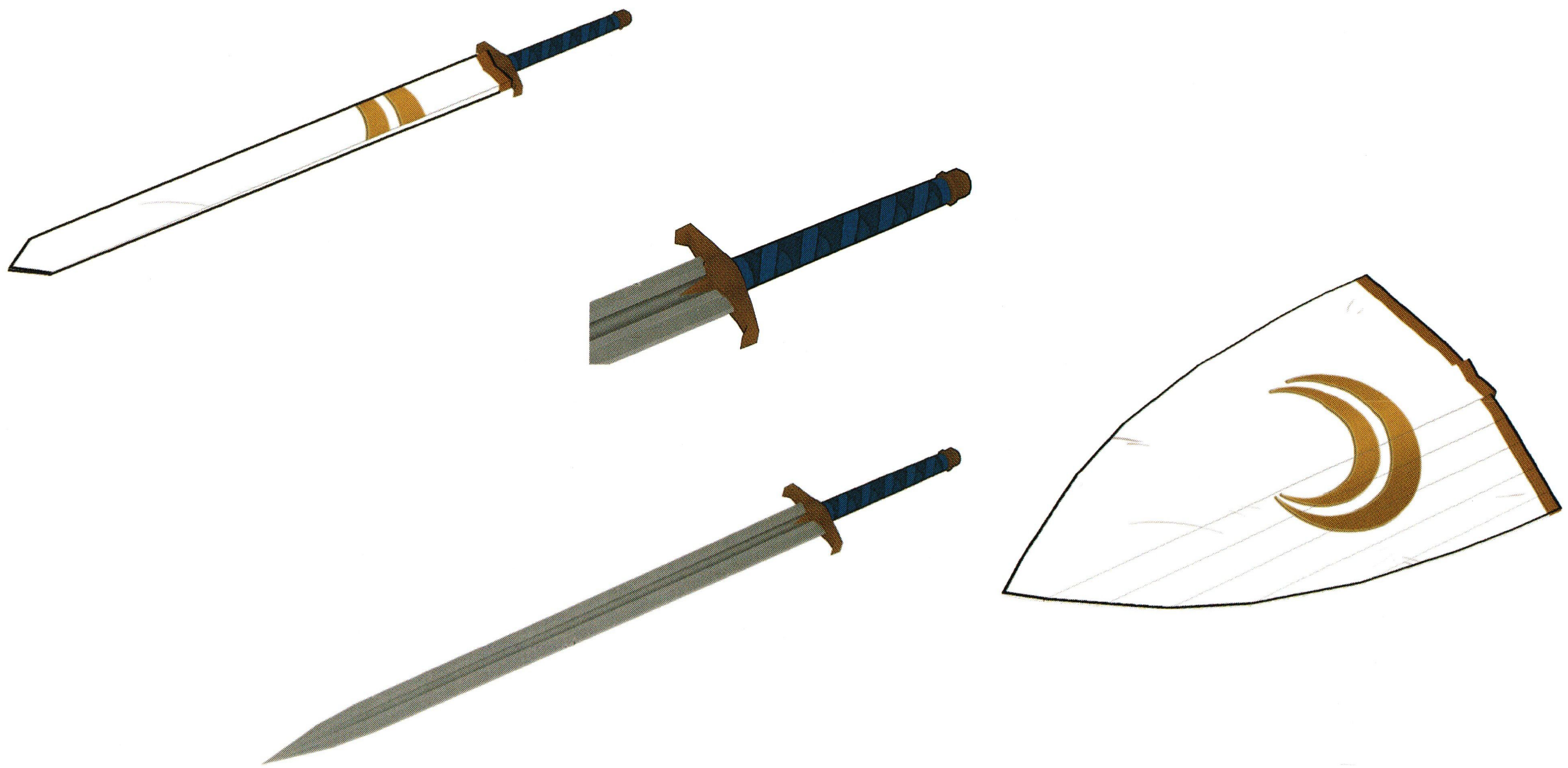
CV Miles Luna／下野 紘　SEMBLANCE 不明　MOTIF ジャンヌ・ダルク





パジャマ姿





WEAPON **クロケア・モルス**

ジョーンの高祖父が戦争で使っていた長剣と、盾に変型する鞘。
接近戦でしか戦えない分、チーム戦で作戦指揮役となることが多い。



TEAM JNPR

Pyrrha Nikos

ピュラ・ニコス

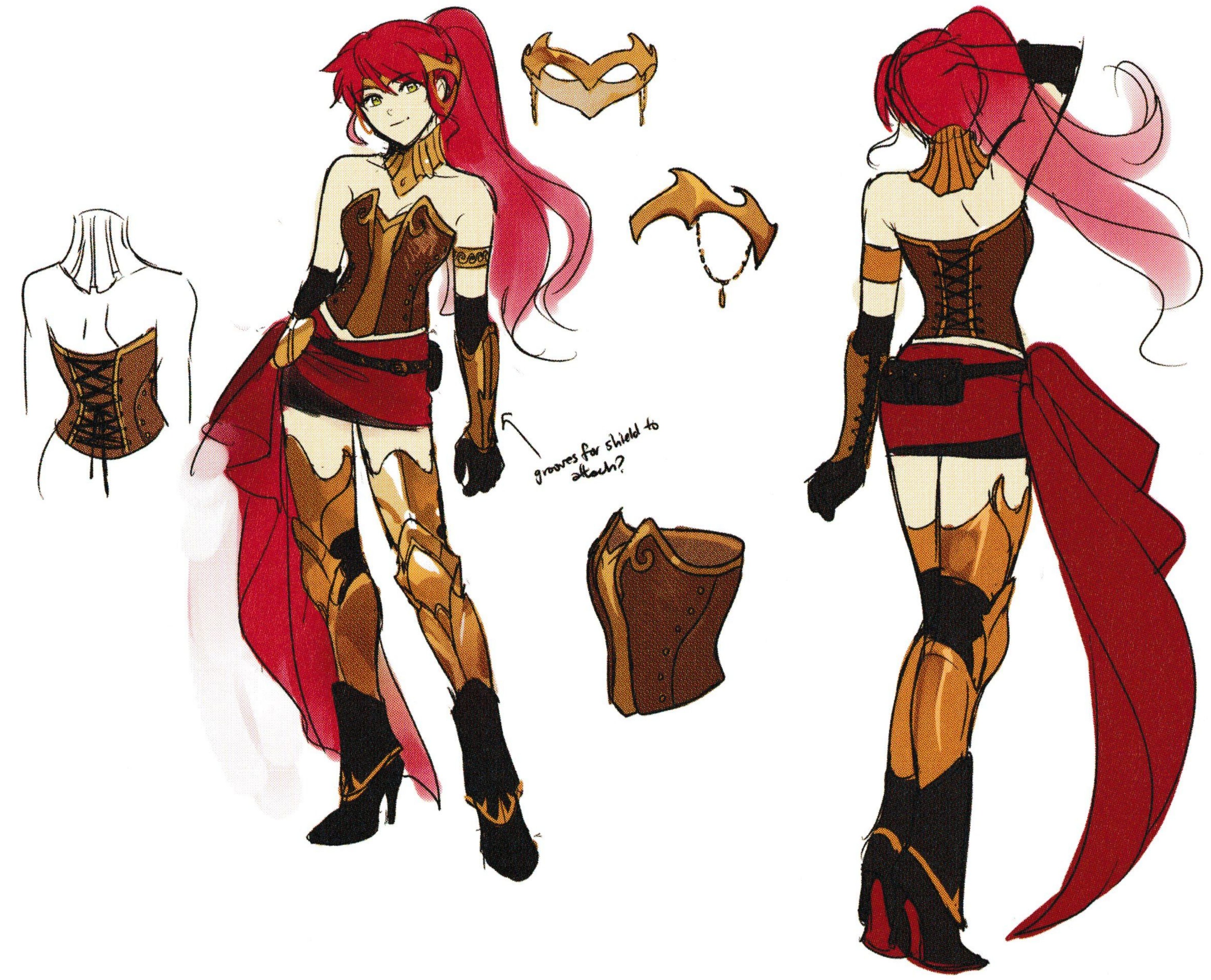
ABOUT CHARACTER

訓練校であるサンクタム・アカデミーを首席で卒業、ミストラル地区のトーナメントを4年連続で優勝するという新記録を打ち立てた実力者であるが、それを少しも鼻にかけることのない素直な性格で、「ごめんなさい」が口癖。
自分を特別扱いしない本当の友人を求めている。ジョーンの秘められた素質を見抜いて彼のオーラを解放し、特訓に協力するなど常に気にかけサポートしている。



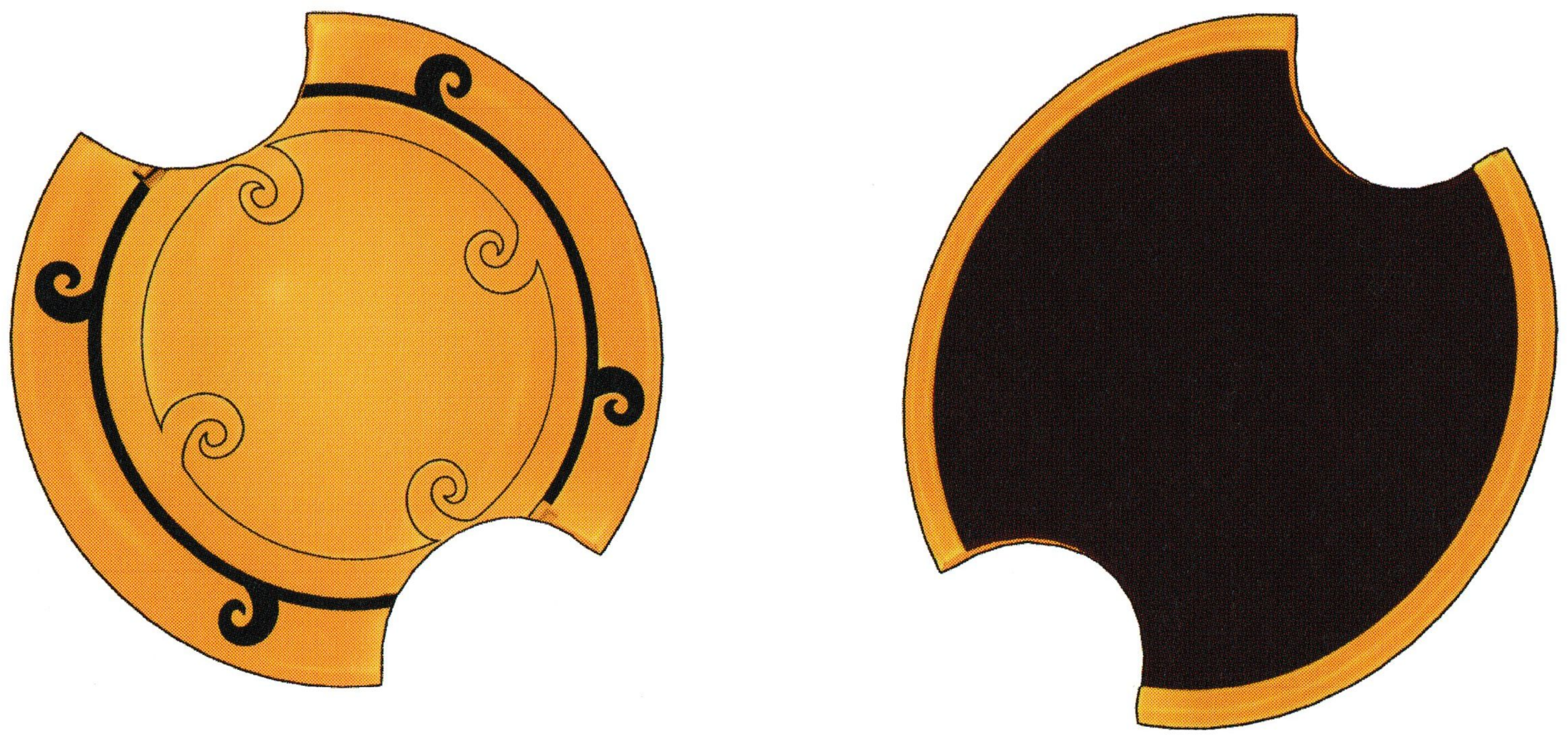
CV Jen Brown ／豊口めぐみ **SEMBLANCE** ポラリティ（磁力を操る）
MOTIF ギリシャ神話の英雄・アキレウス







パジャマ姿





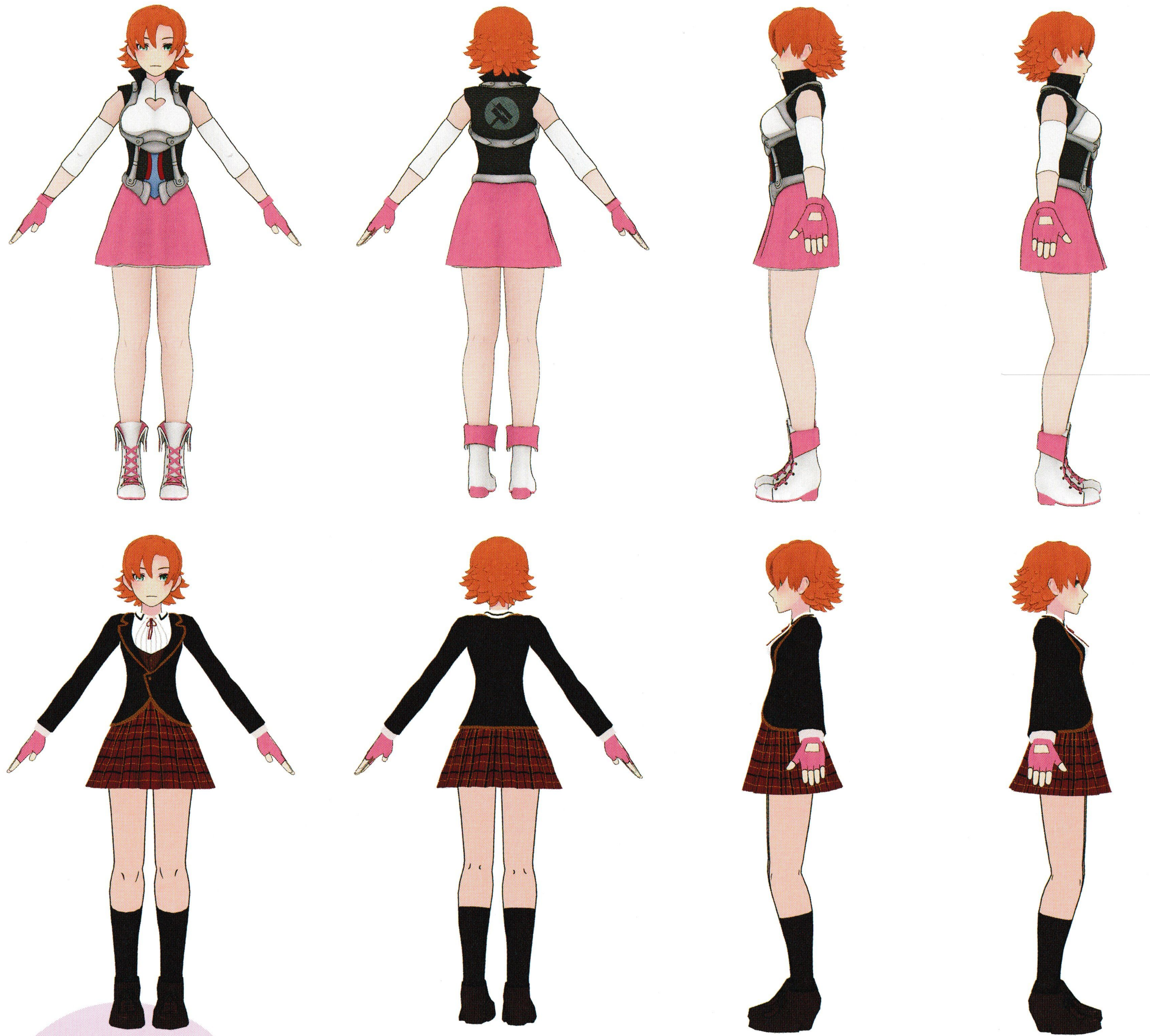
WEAPON ミロ & アクオ

ミロは剣、槍、ライフル銃の形態に変型、アクオは盾だが手裏剣のように投げて遠方の敵を攻撃することもできる。オーラを利用した彼女のセンブランスで操るため、これらは金属でできている。



ABOUT CHARACTER

常にハイテンションで、言動は自由奔放にして破天荒。戦闘スタイルも豪快にして過激。戦いをゲームのように楽しんでいる。幼馴染のレンが大好きで、二人はこれまでずっと一緒に過ごしてきたらしい。



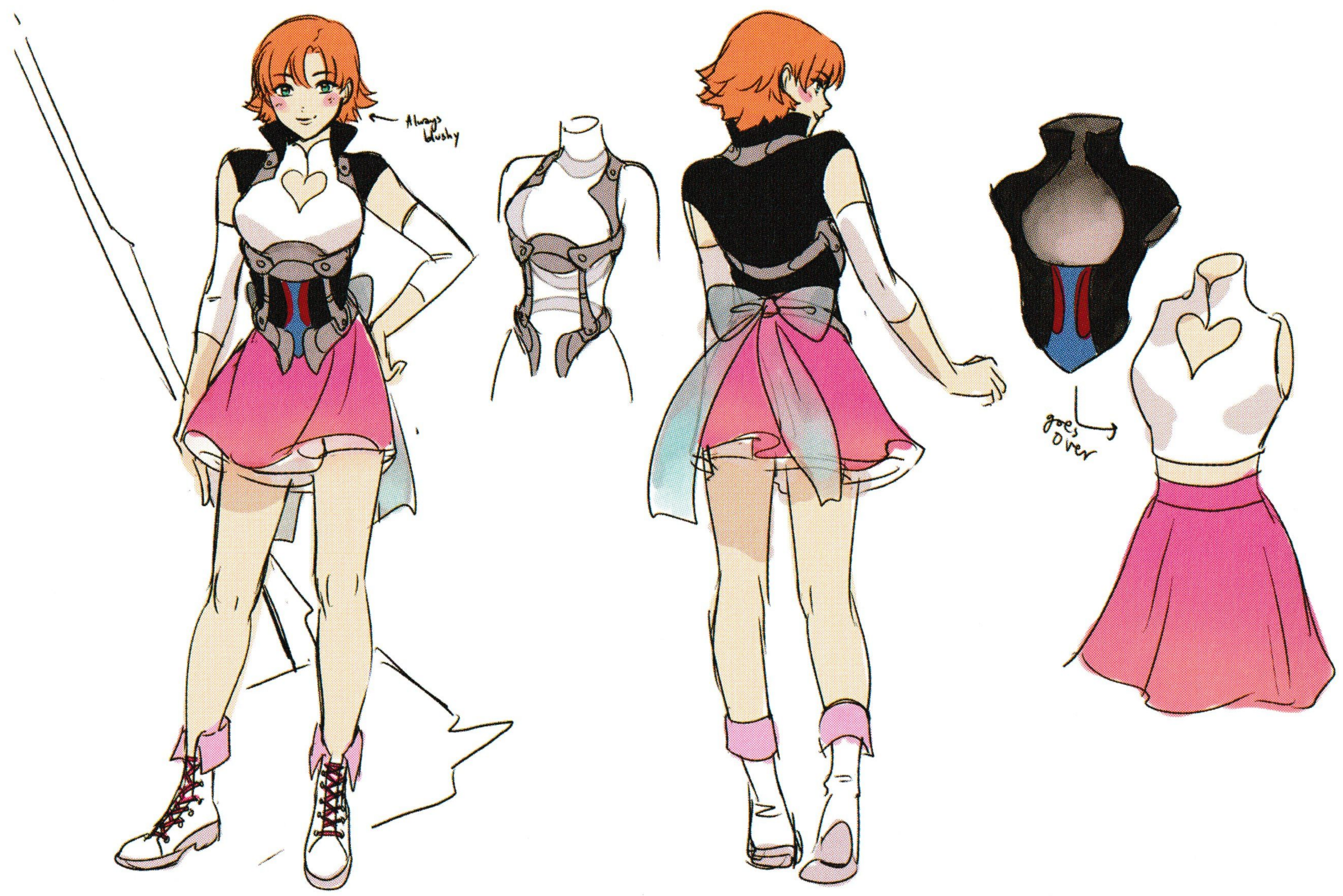
TEAM JNPR

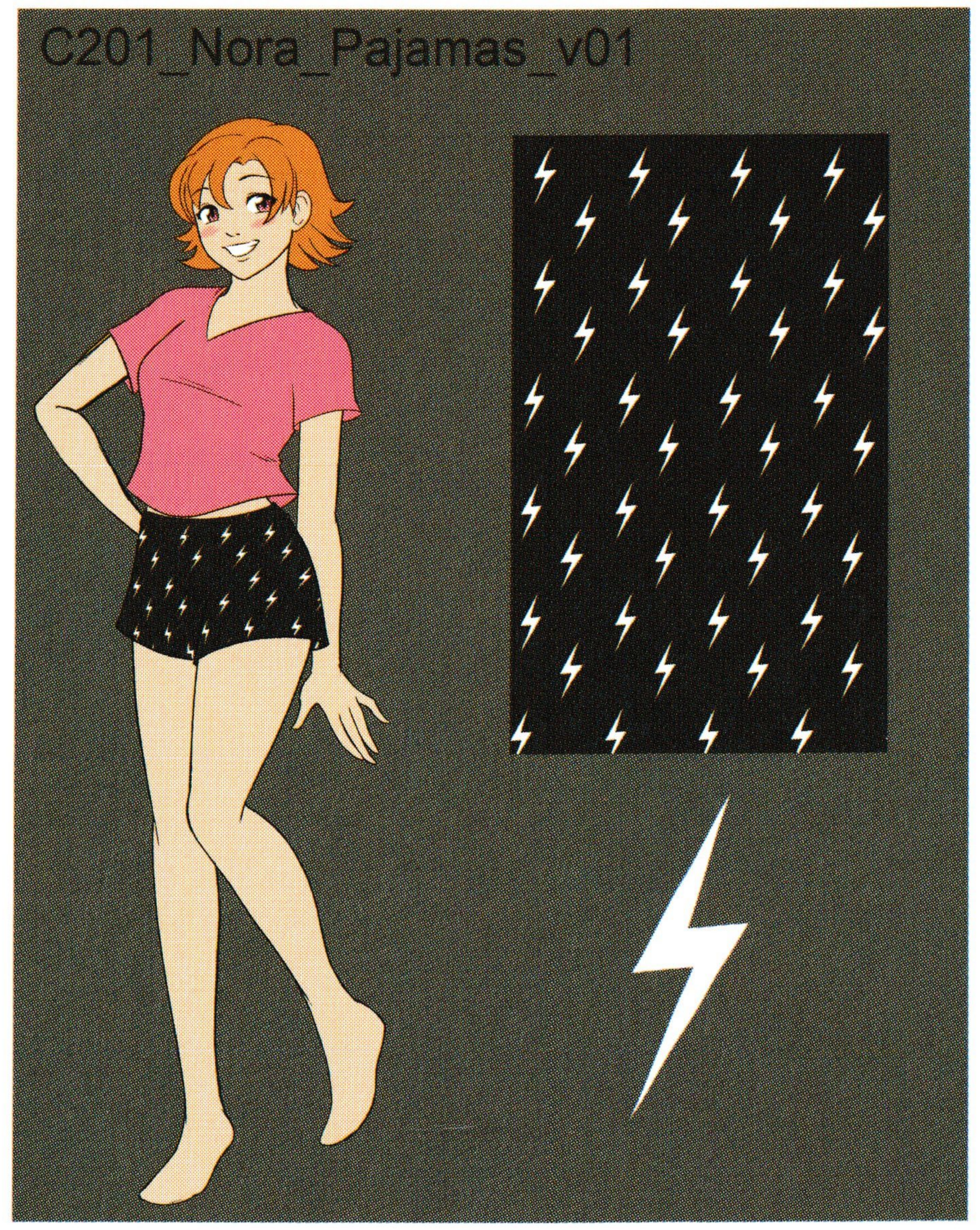
Nora Valkyrie

ノーラ・ヴァルキリー

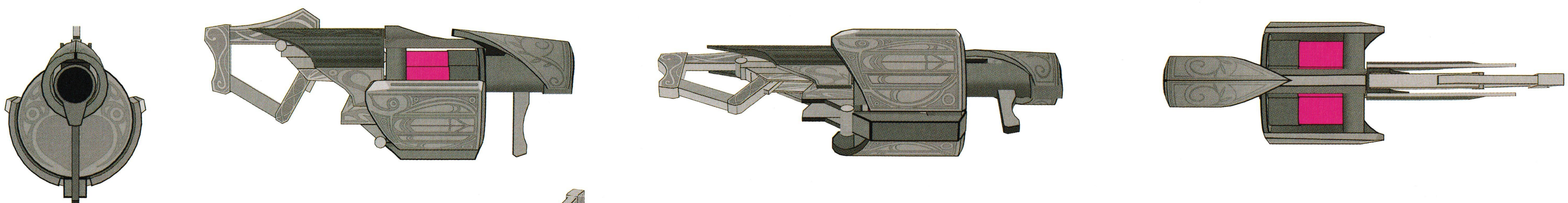
CV Samantha Ireland ／洲崎 綾 **SEMBLANCE** ハイ・ボルテージ（体外から吸収した電力で身体を強化し、強力な衝撃波を作り敵に送り出す）
MOTIF 北欧神話の雷神トール

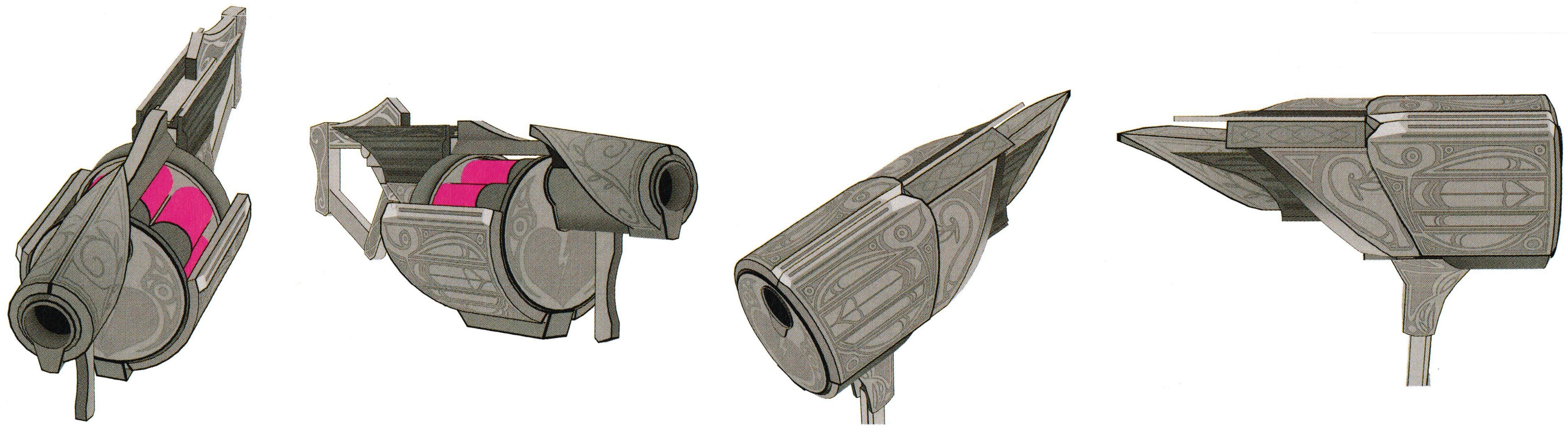






パジャマ姿





WEAPON **マンヒルド**

巨大なウォーハンマー。リボルバー式のグレネードランチャーに変型する機能も持つ。いずれの形態でも破壊力は抜群に高く、それを操るノーラの桁外れなパワフルさがうかがえる。



TEAM JNPR

Lie Ren

ライ・レン

ABOUT CHARACTER

ノーラの幼馴染。常に真面目で沈着冷静。破天荒で暴走気味のノーラに振り回されがちだが、彼女のお目付け役ともいえる。パンケーキを焼くのが得意らしい。中国拳法のような動きとオーラを合わせた攻撃を繰り出す。

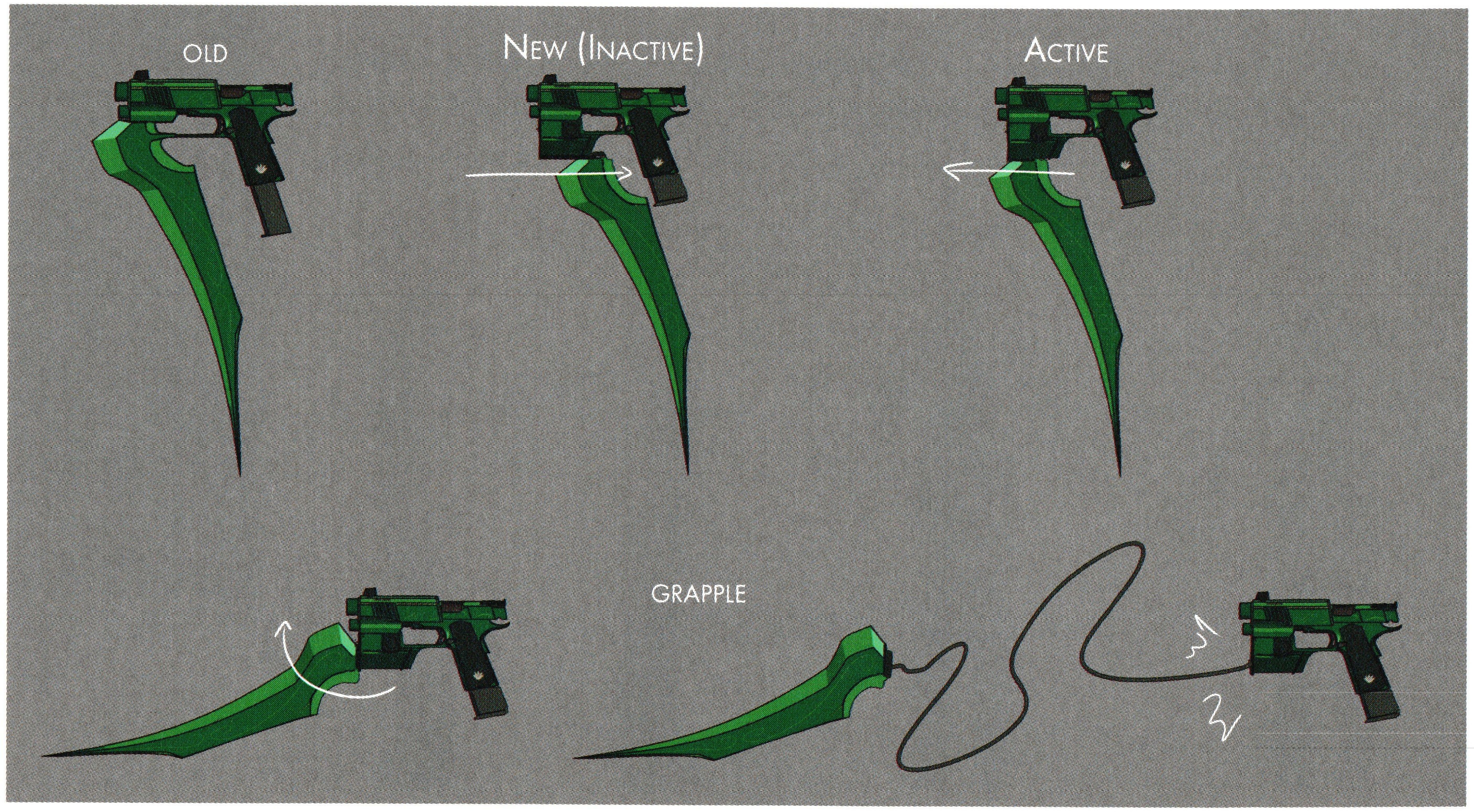


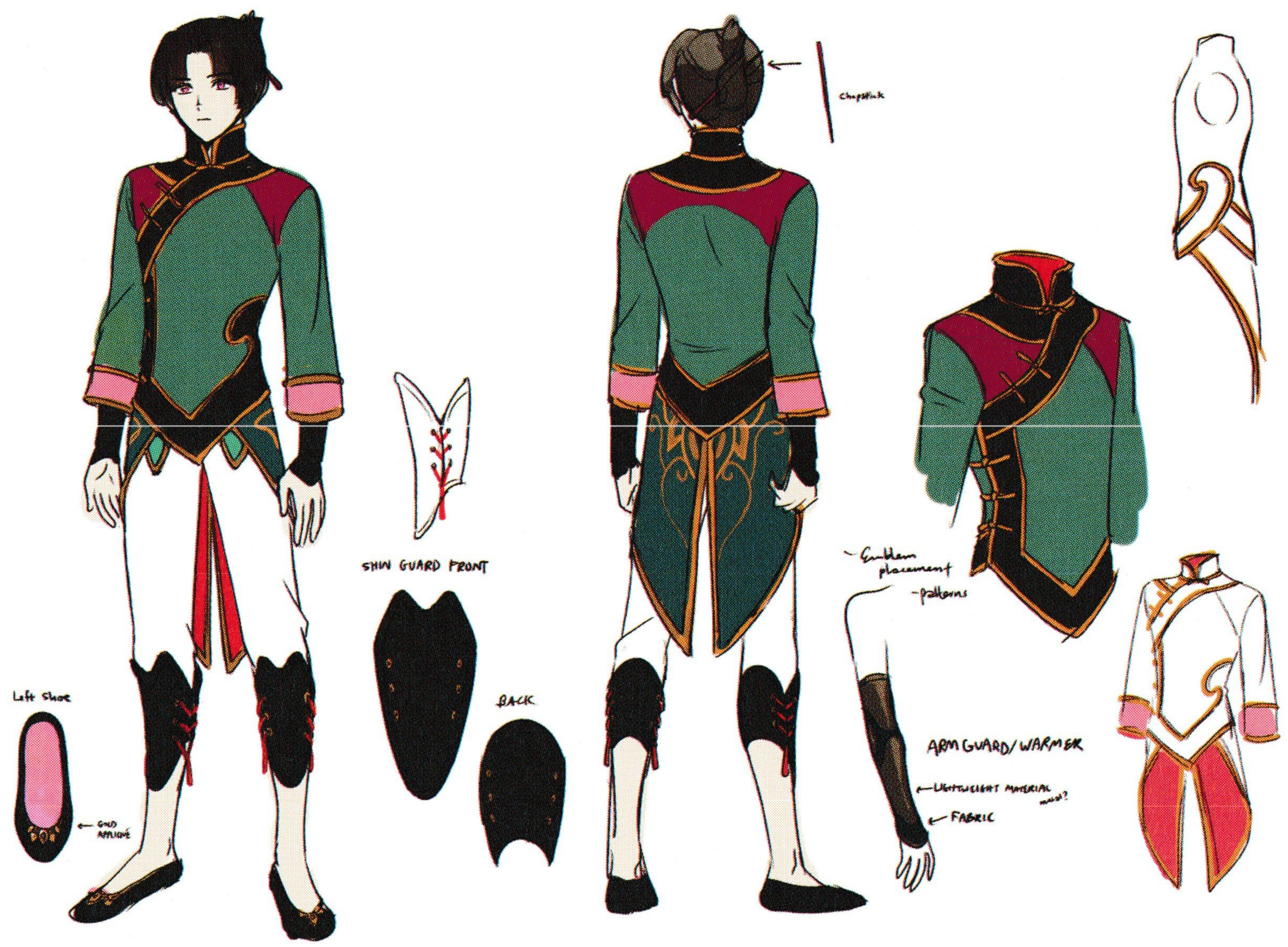
CV Monty Oum／斉藤壮馬　**SEMBLANCE** トゥランクイリティー（自身や触れた相手の負の感情を隠蔽しグリムに察知されないようにする）　**MOTIF** 中国の伝承・木蘭（ムーラン）

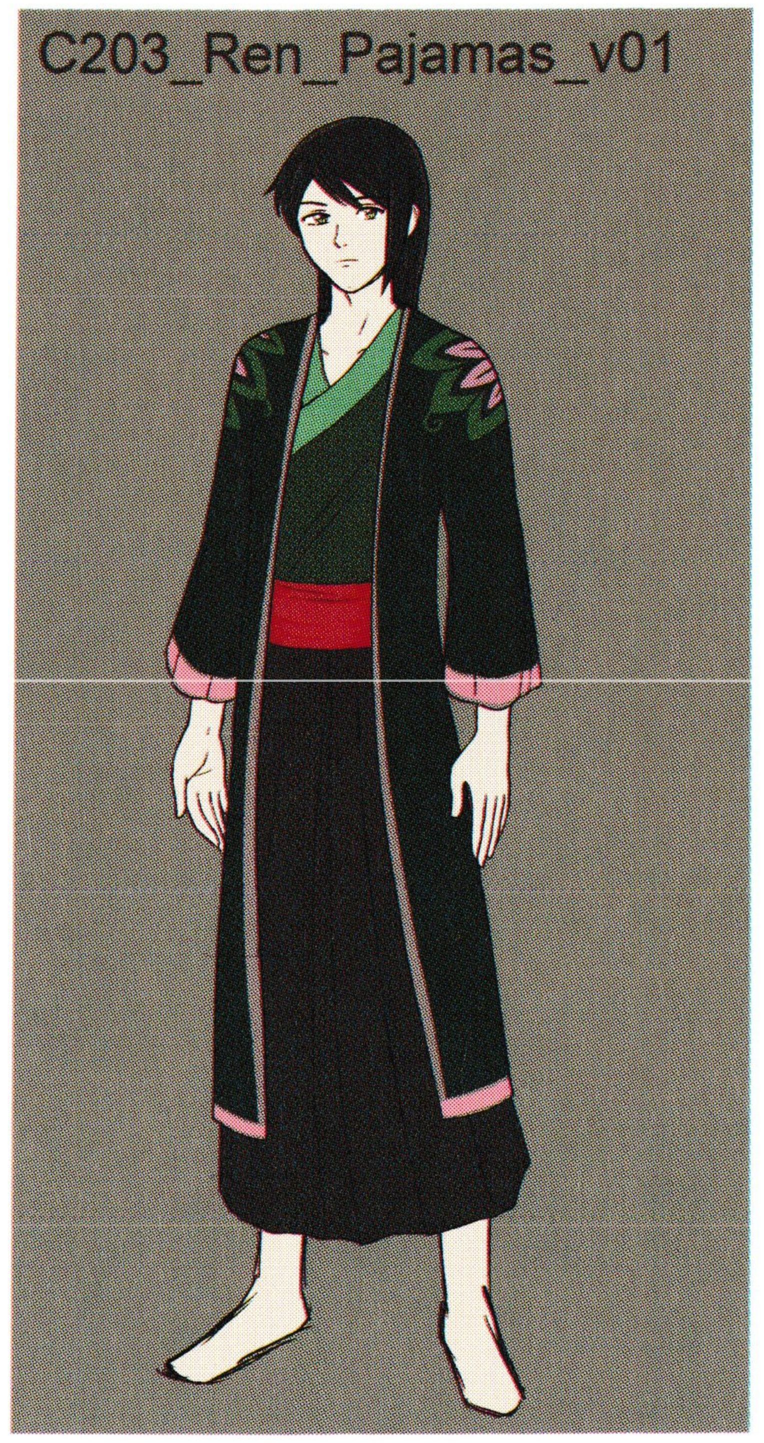


WEAPON ストーム・フラワー

銃身にブレードが付いた二挺拳銃。



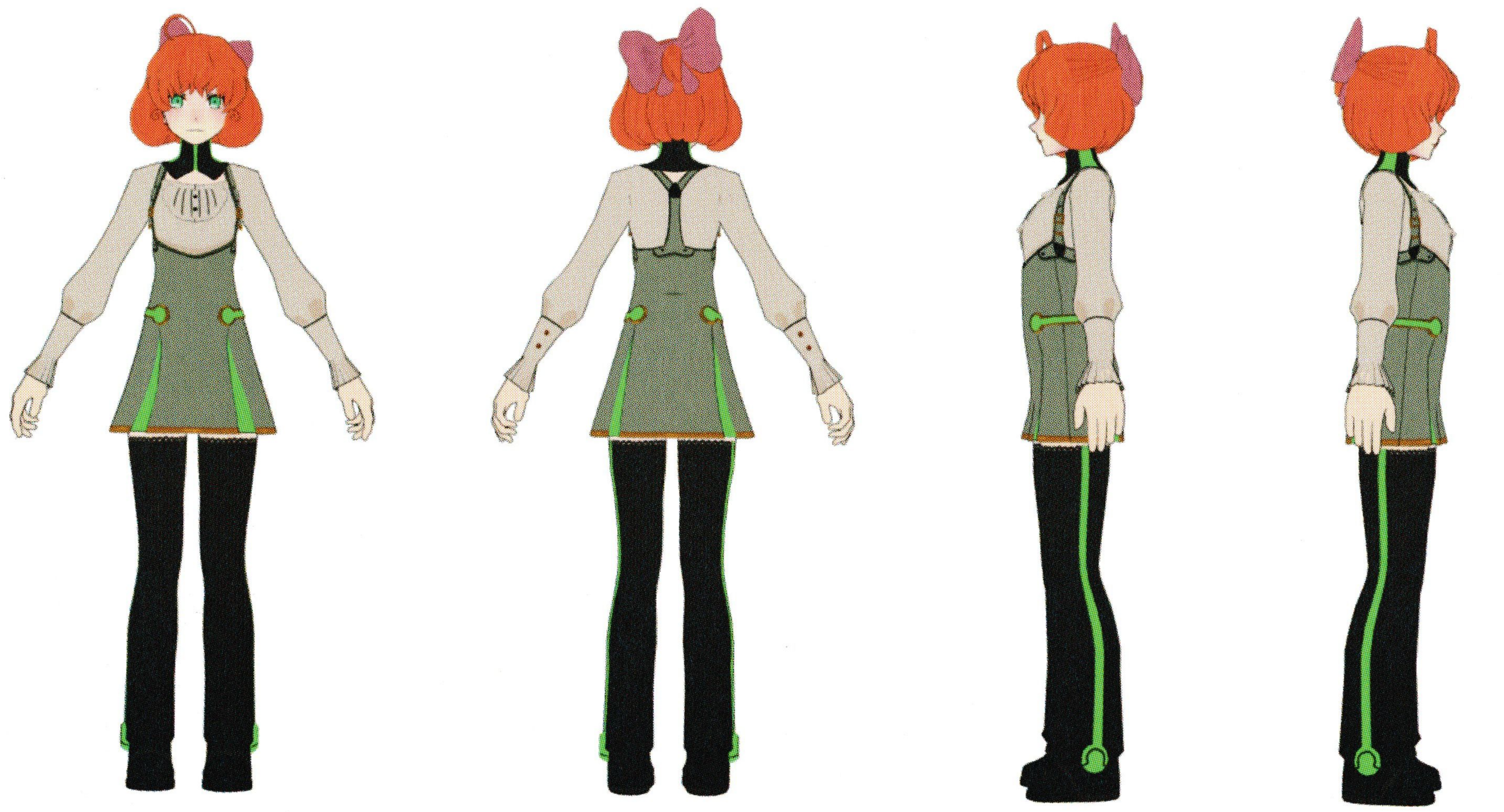


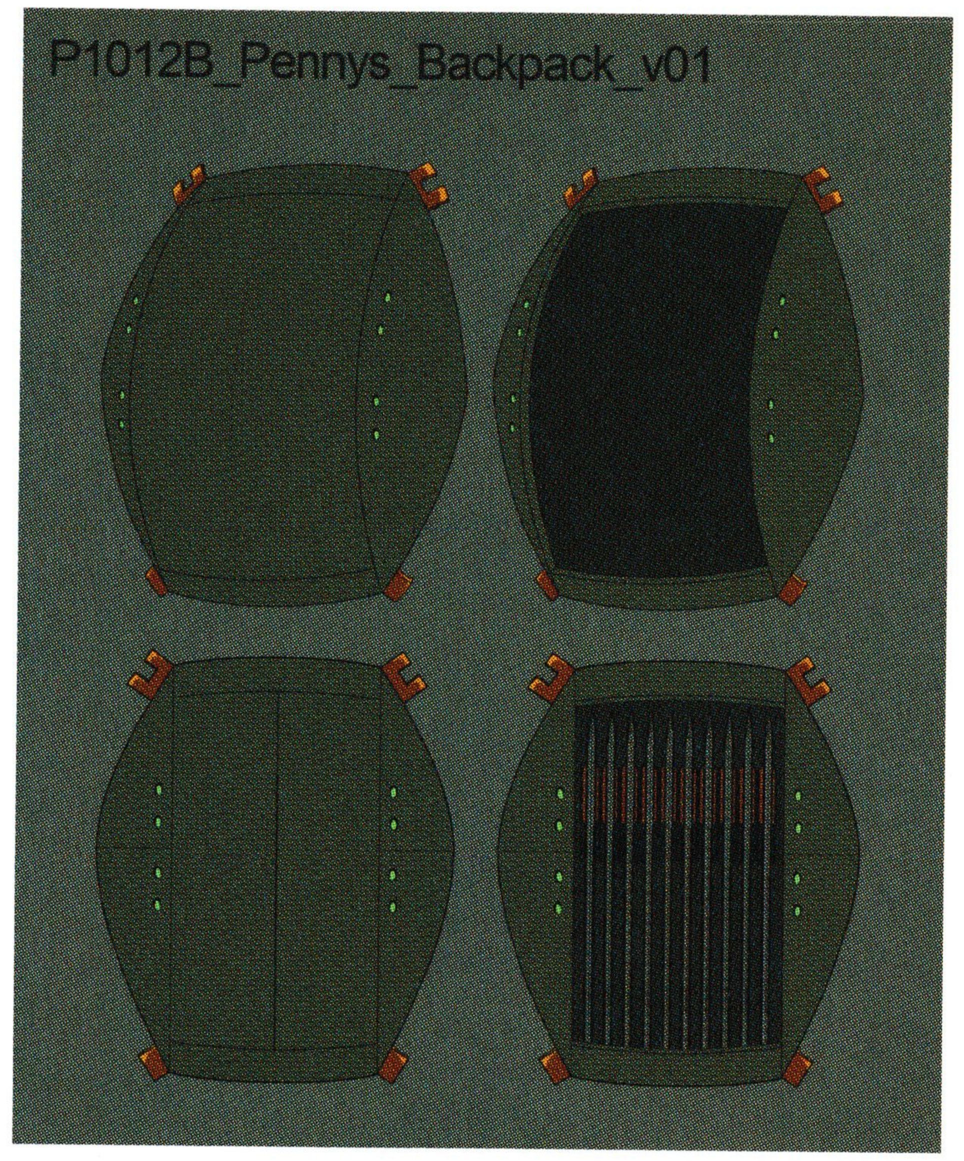


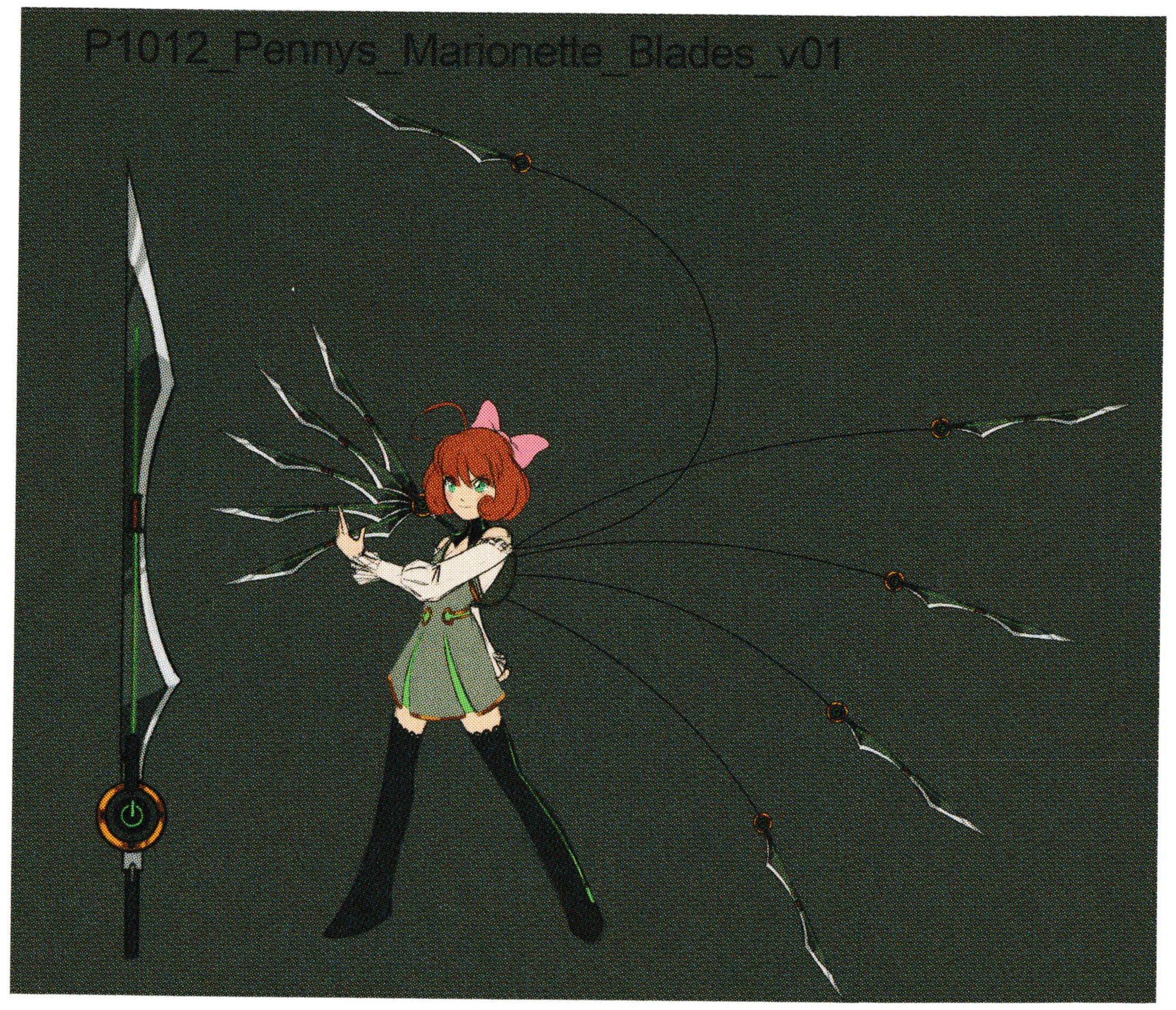
パジャマ姿

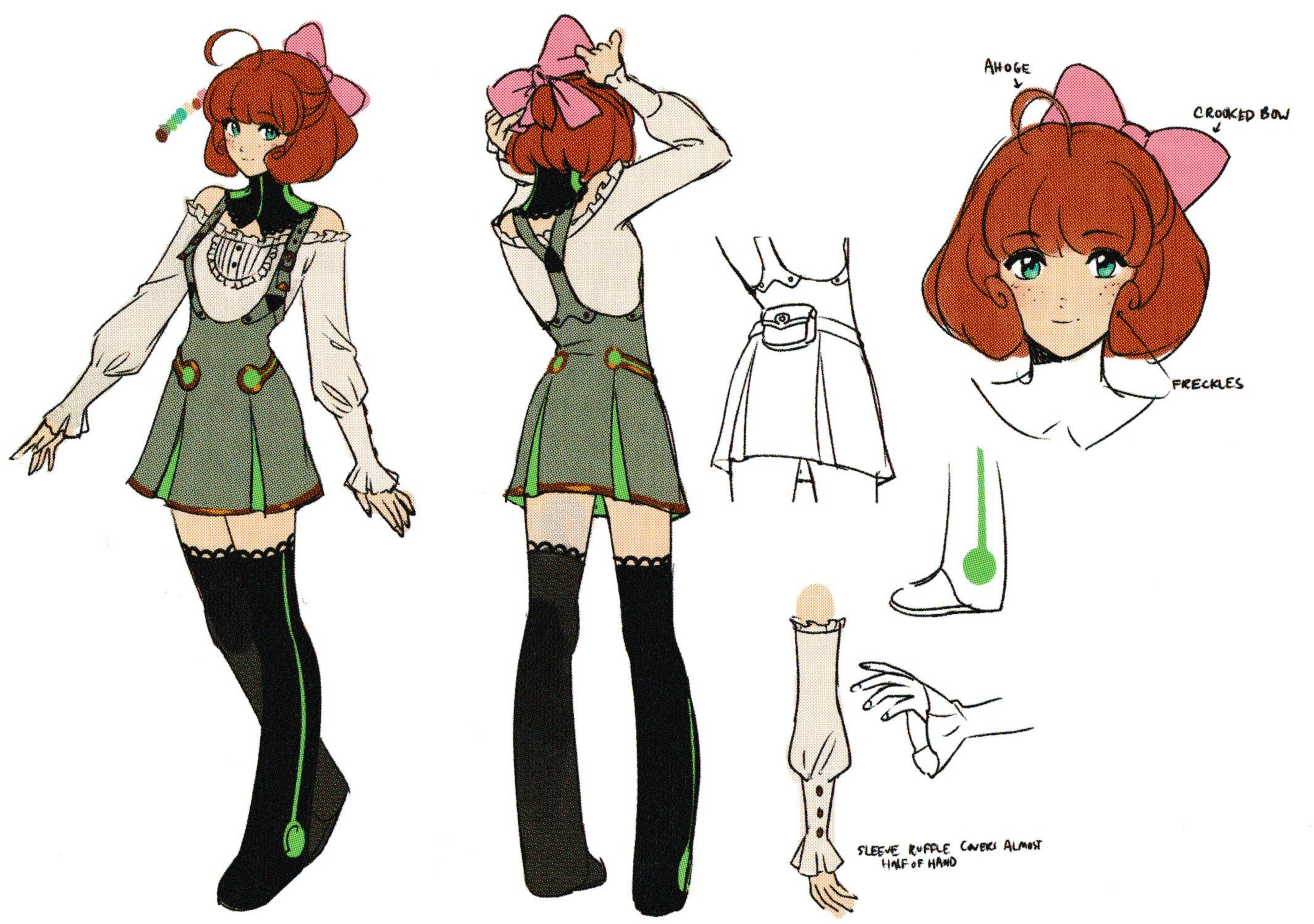
ABOUT CHARACTER

『ヴァイタル・フェスティバル』のトーナメントに出場するためにやってきたという少女。言動がどことなくズレているが人懐っこく、『お友達』と呼んだルビーたちに好意的。ブレイク捜索に協力する。











CV Taylor McNee／潘めぐみ　MOTIF ピノキオ

Penny Polendina

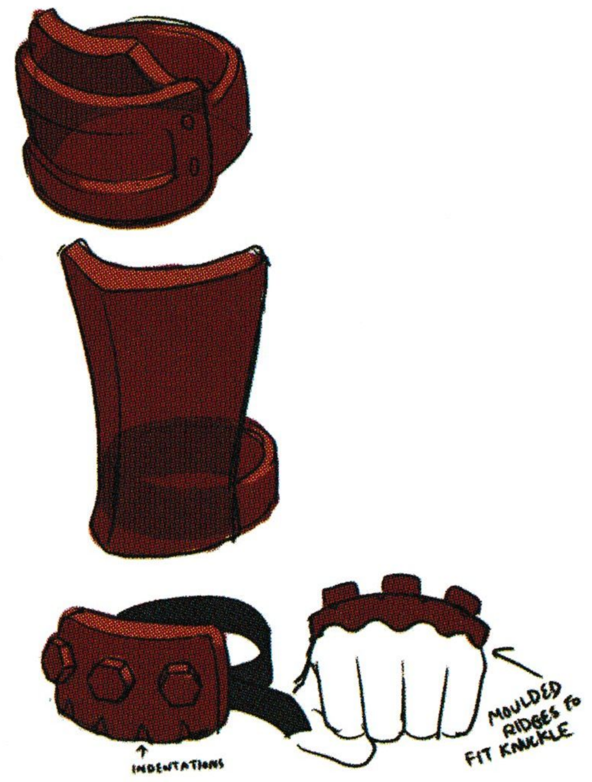
ペニー・ポレンディーナ

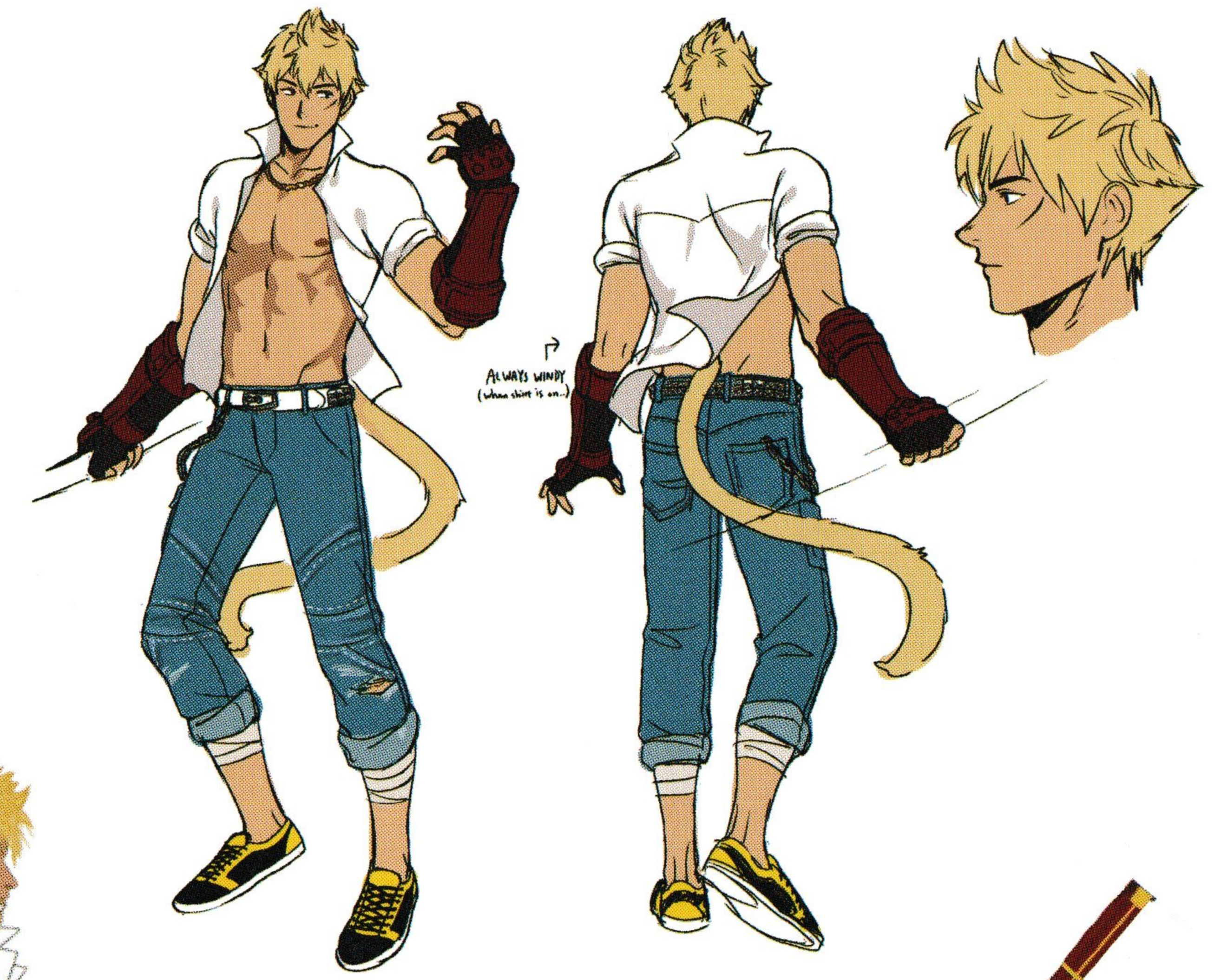
WEAPON フローティング・アレイ

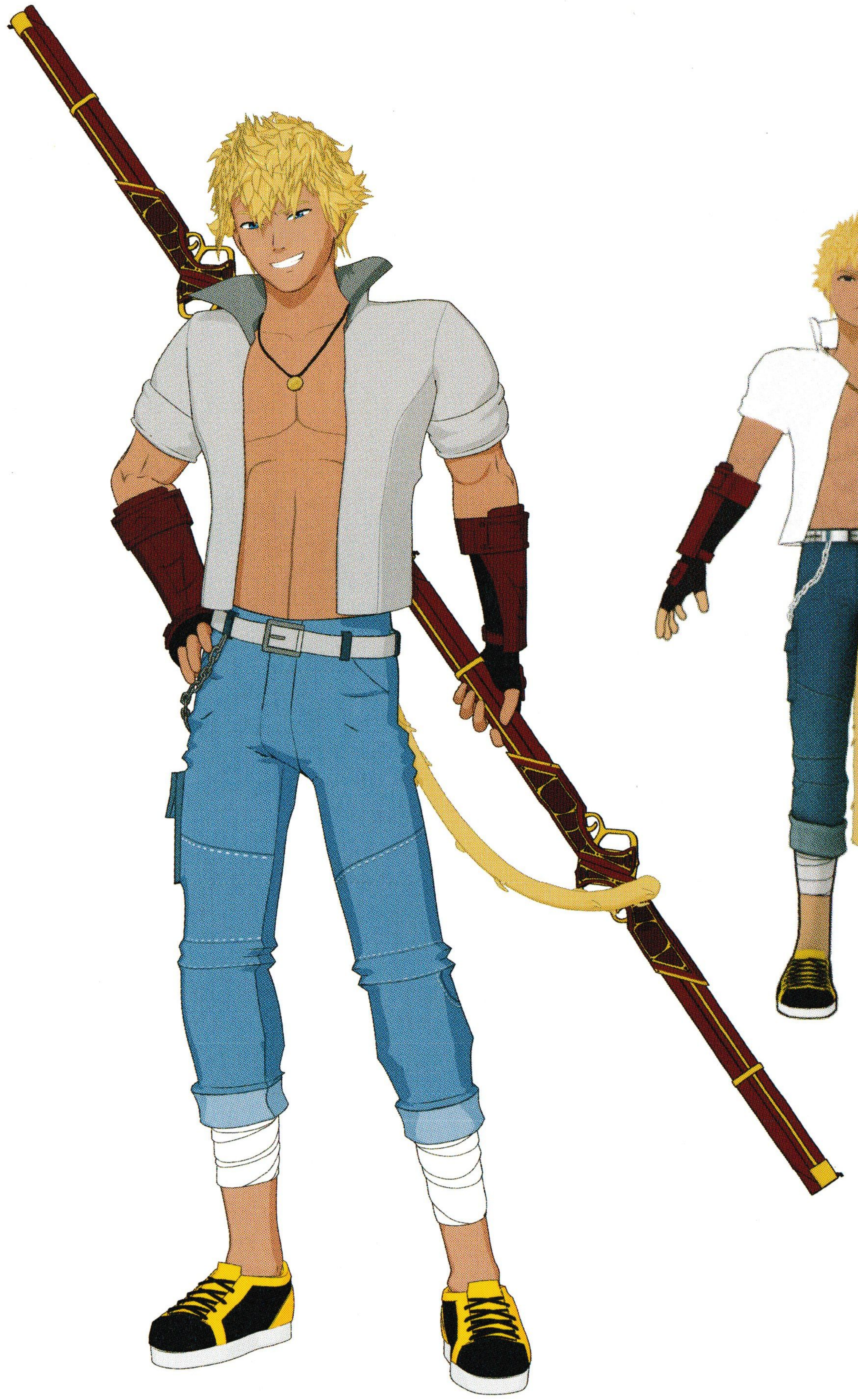
背中に格納された大量の剣を空中に浮遊させて遠隔操作し、敵の攻撃を防御する盾にしたり、束ねて銃に変型させて高出力の光線を放つことができる。また、付属のワイヤーで重い物体を引き寄せるなど、柔軟さと強靭さを併せ持つ。

ABOUT CHARACTER

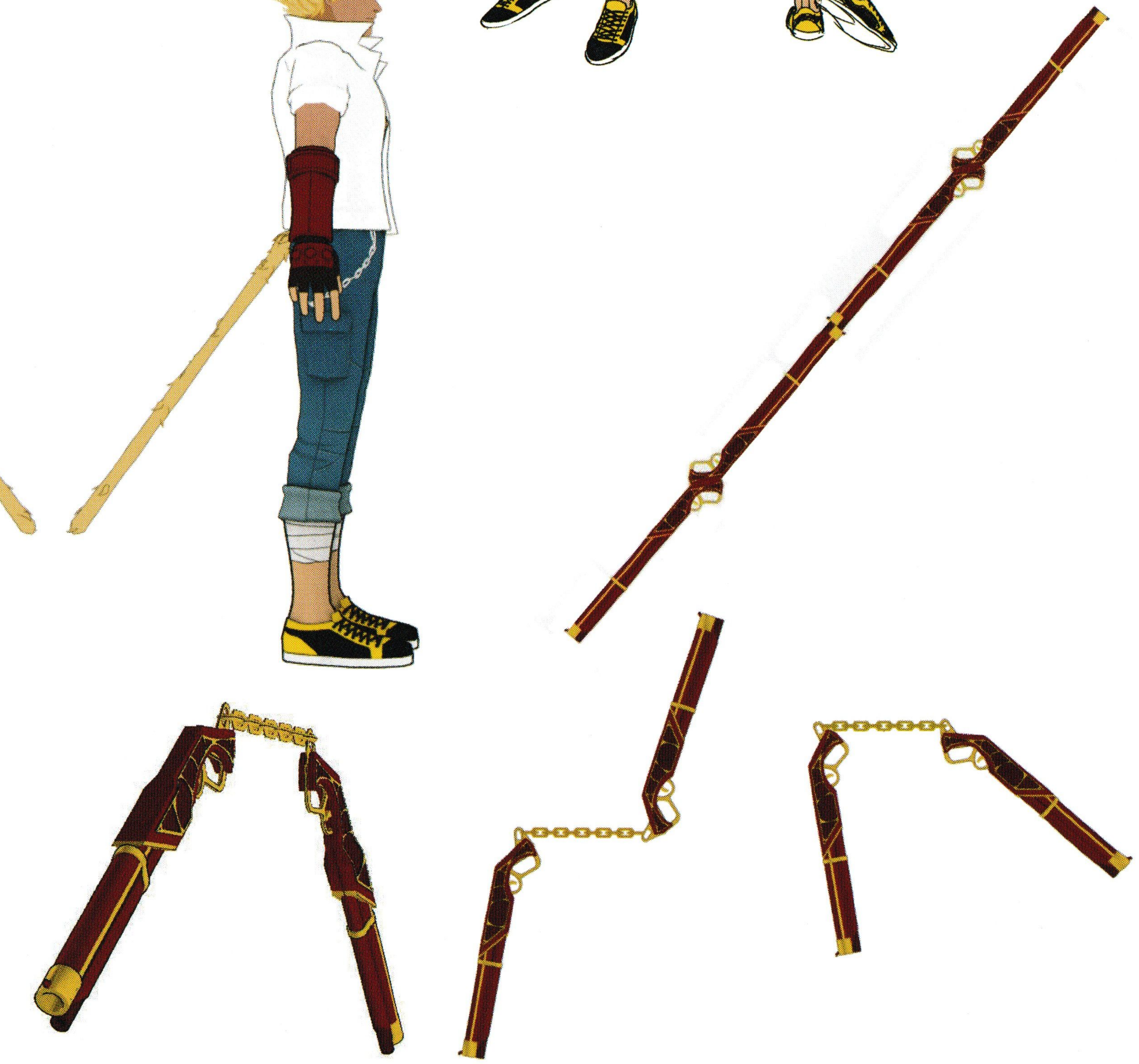
猿の尻尾が生えたファウナスの青年で、身軽で俊敏。『ヴァイタル・フェスティバル』のトーナメントに出場するために貨物船に密航してヴェイルにやってきた。密航や窃盗など素行が悪く、軽口ではあるが情に厚く、ブレイクを気にかけ彼女の手助けを買って出る。











CV Michael Jones ／前野智昭

SEMBLANCE ヴァイア・サン（光り輝く複製を召喚し、障害物を取り除いたりダメージを与えたりする）

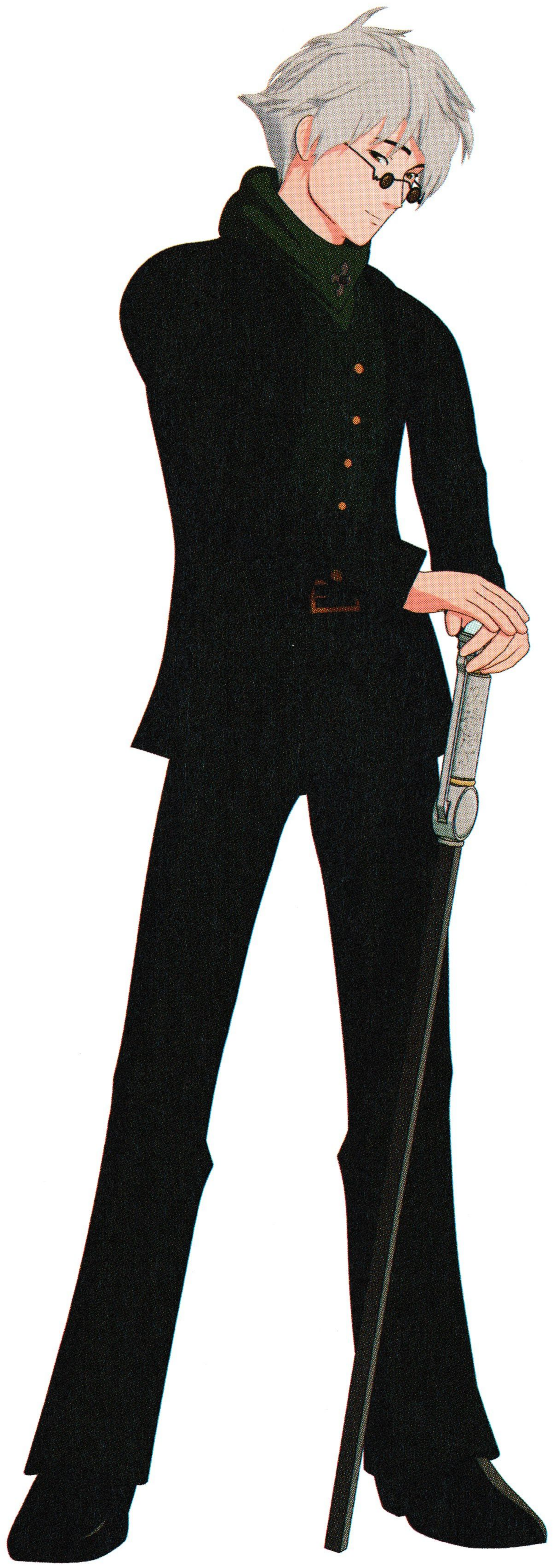
MOTIF 「西遊記」の孫悟空

Sun Wukong

サン・ウーコン

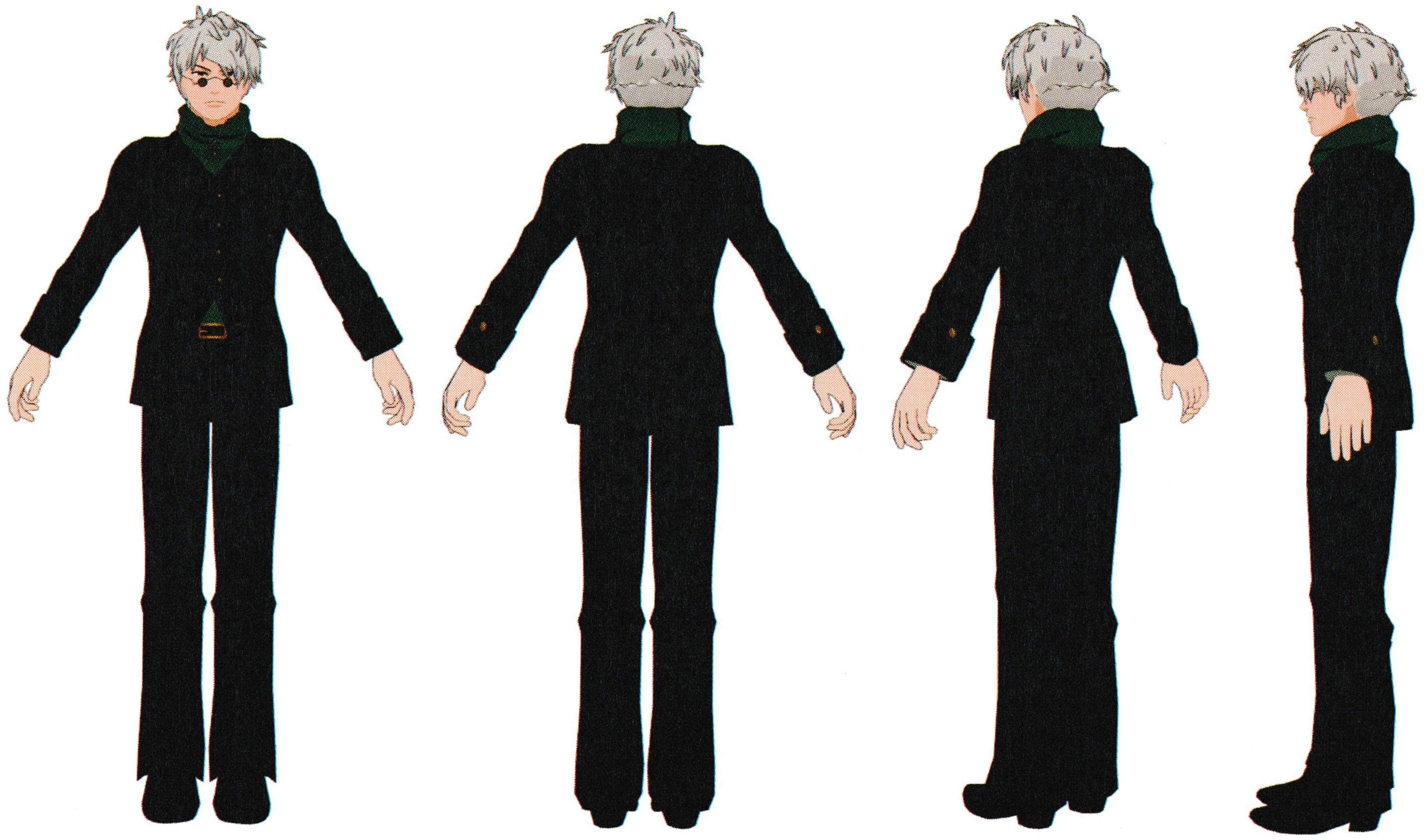
WEAPON ルーイー・バン & ジンクー・バン（如意棒 & 金箍棒）

4挺のショットガンが組み込まれた2組のヌンチャク。合体させ長棒としても使える。



ABOUT CHARACTER

ビーコン・アカデミーの学長。ルビーの才能を見出し、飛び級での入学を許可する。最年少のルビーや実力不足のジョーンをチームリーダーに選ぶなど、他者には計り知れない意図があるようだ。シグナル・アカデミーの教師であるルビーの叔父・クロウとも何らかの関係があるらしい。





CV Shannon McCormick／井上和彦

SEMBLANCE 不明

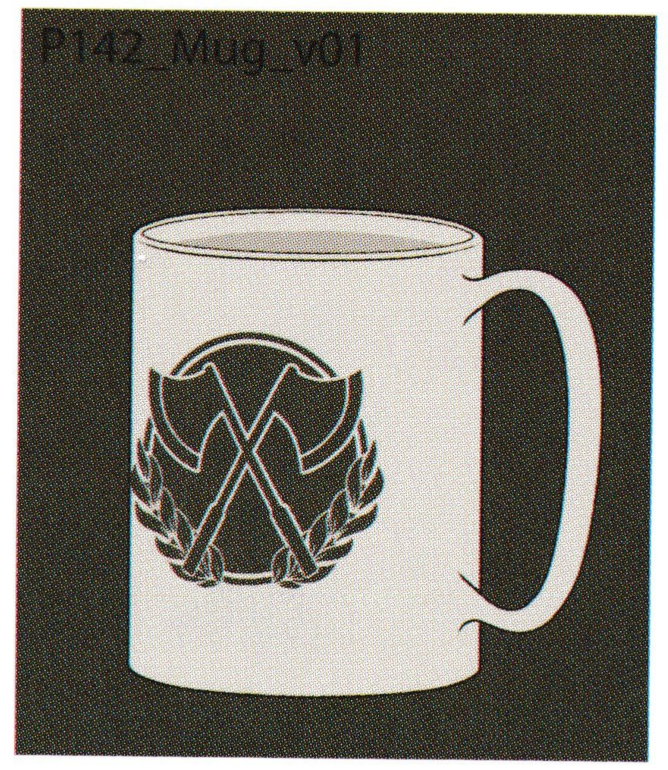
MOTIF 「オズの魔法使い」の“オズ”

BEACON ACADEMY

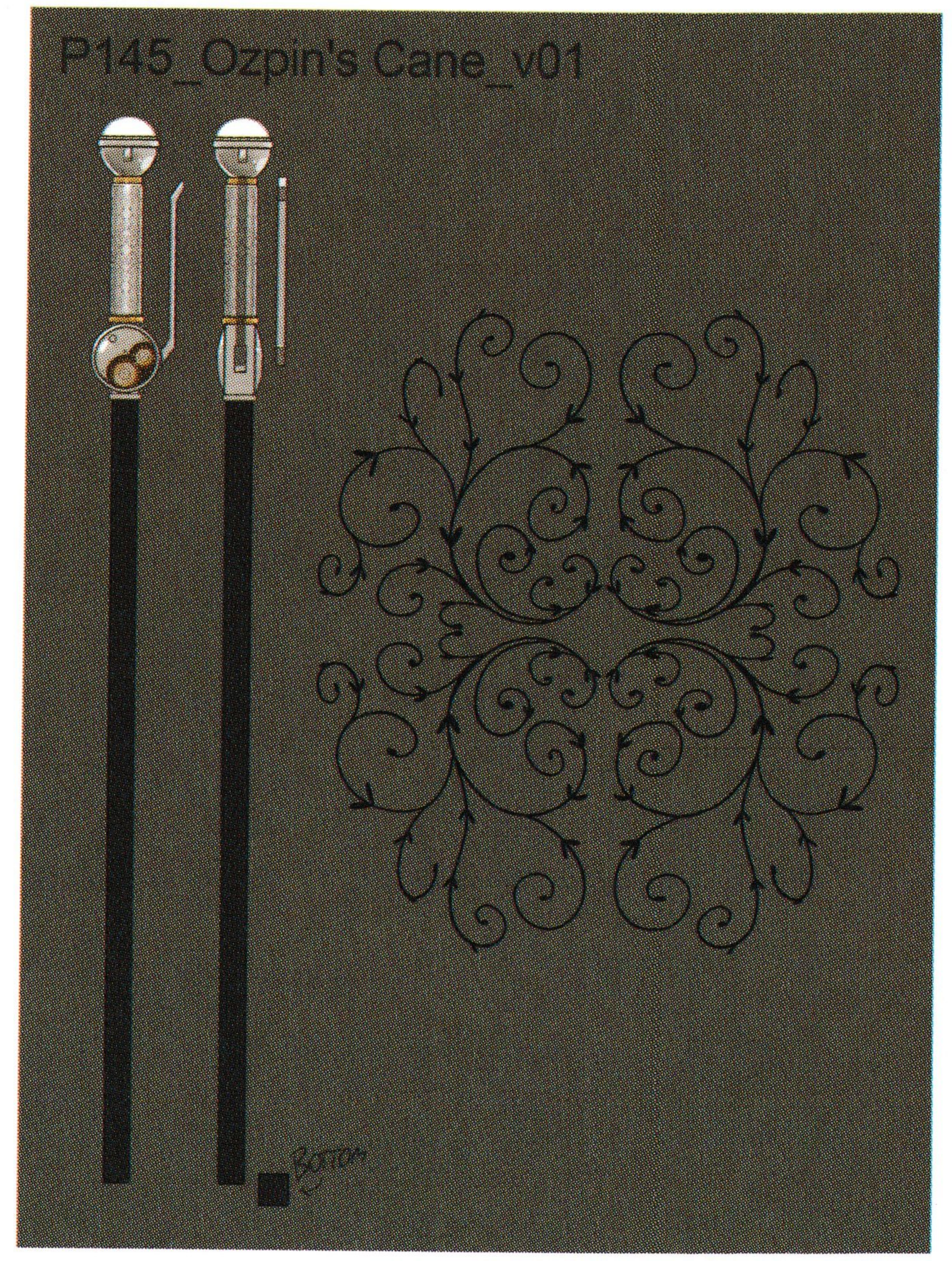
Ozpin

オズピン





マグカップ



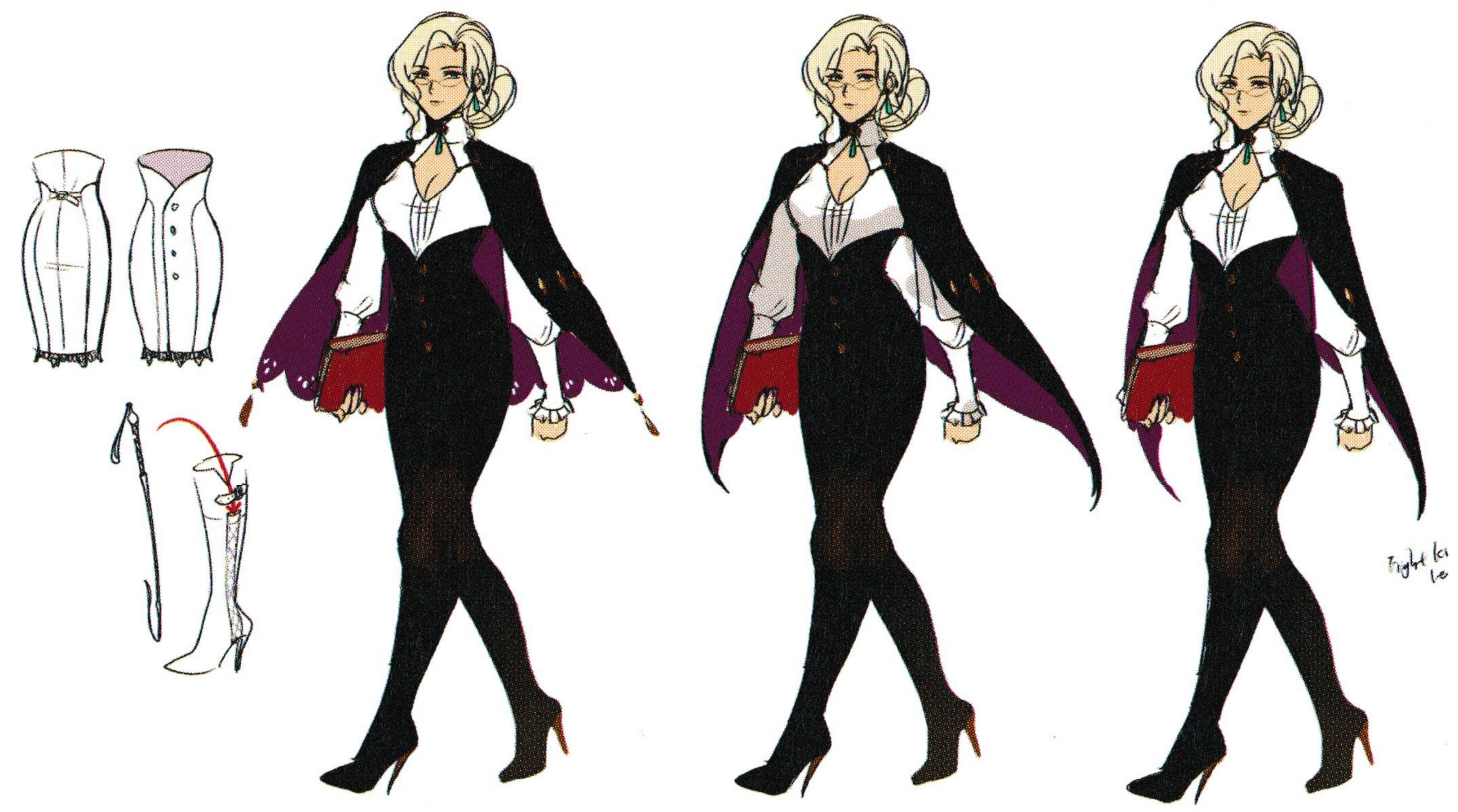
WEAPON ロング・メモリー

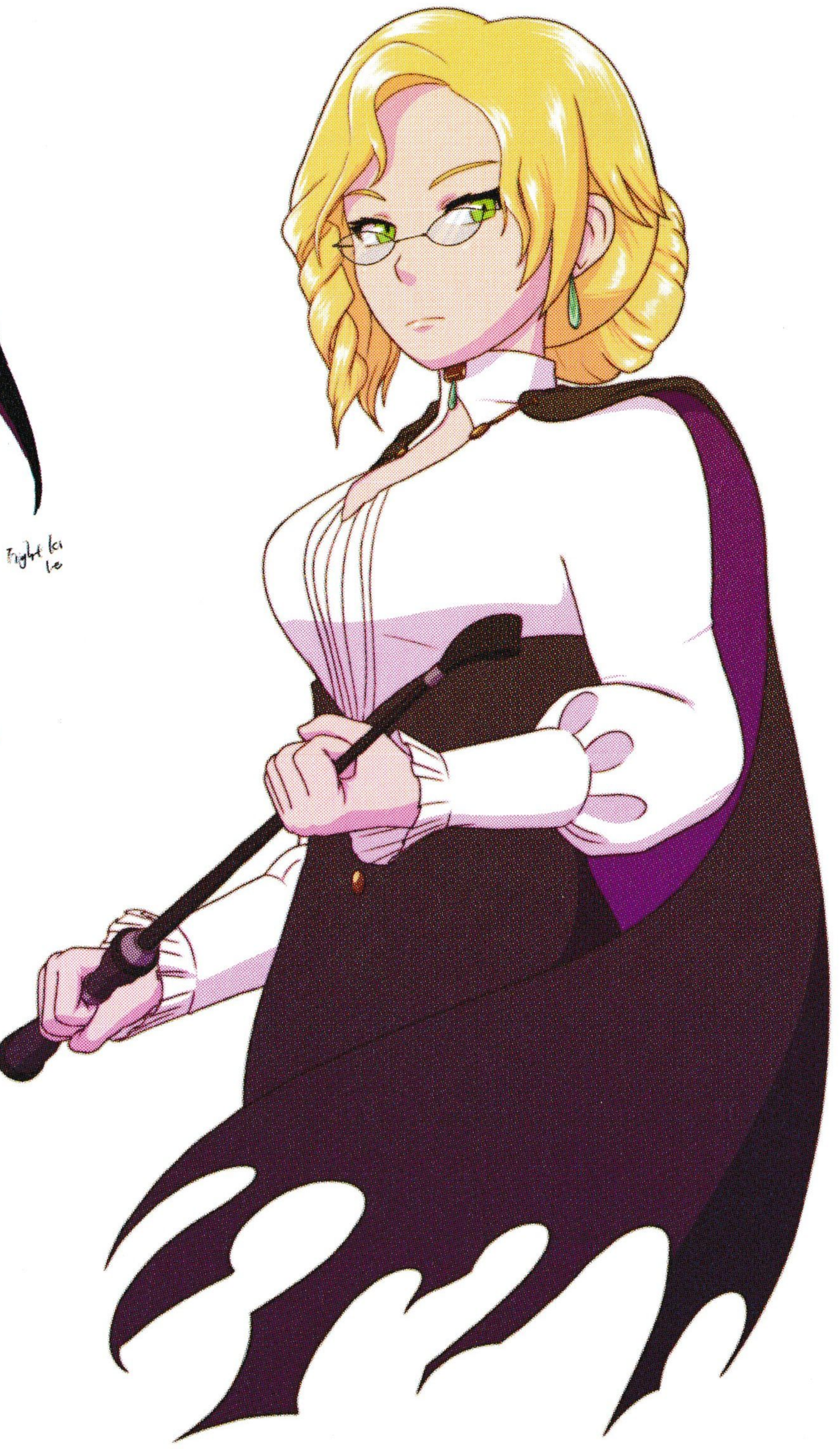
どんな刃物も受け流すことができる、ほとんど折れない軸を持っているように見える杖。

ABOUT CHARACTER

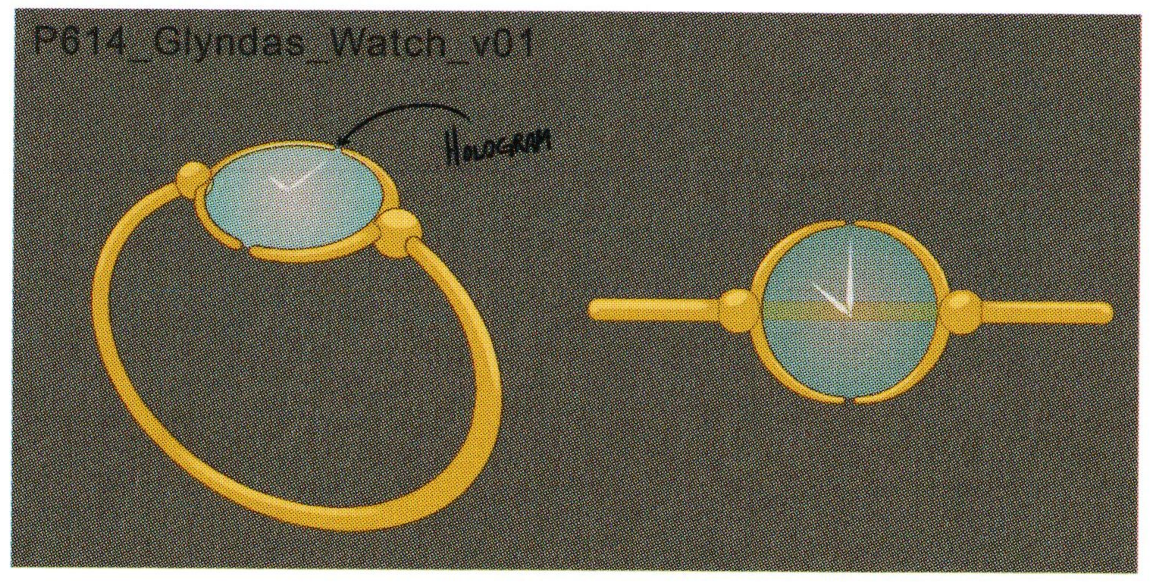
ビーコン・アカデミーの教師であり、優秀なハンター。
規律に厳しく、ルビーは初対面から叱責されている。



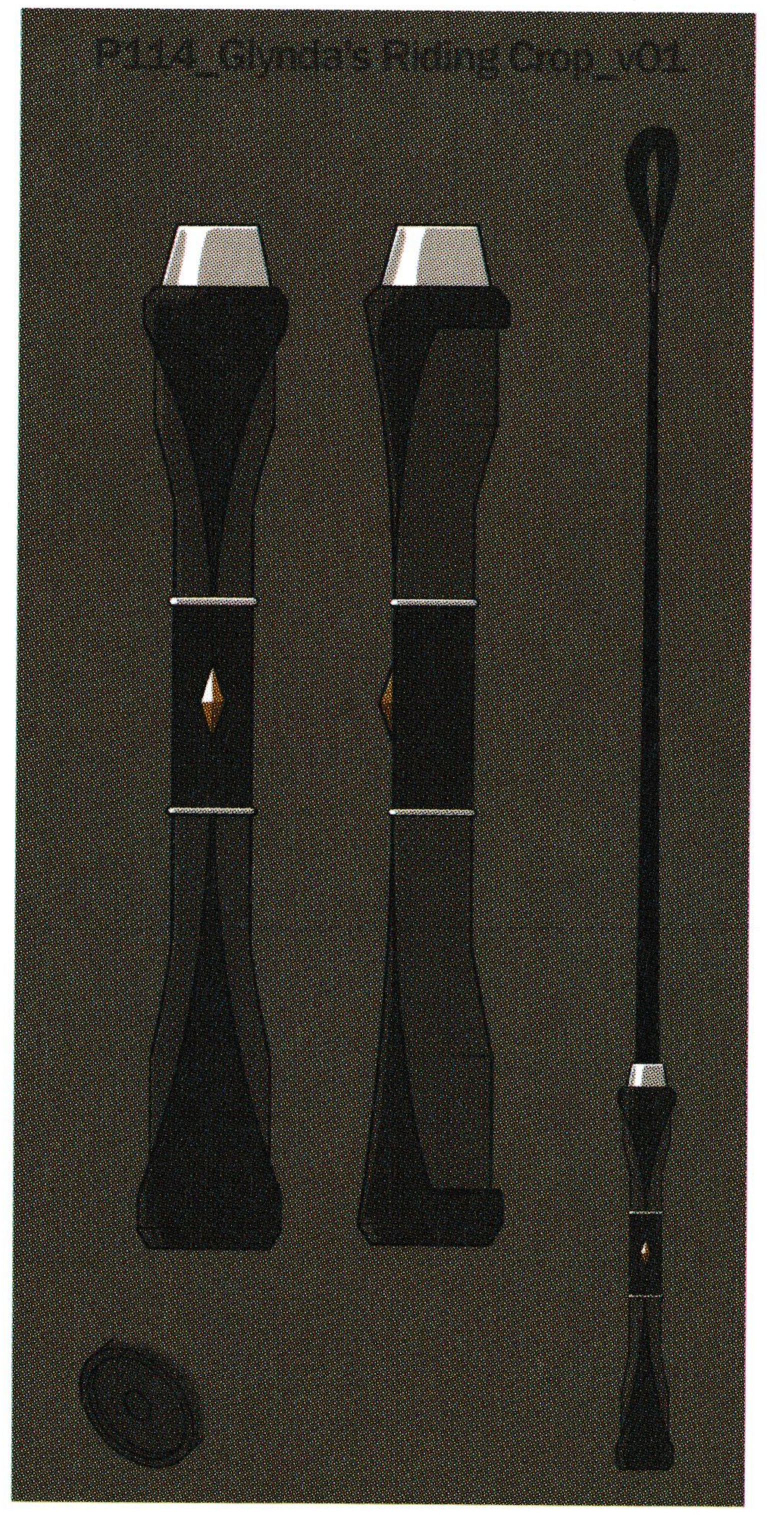


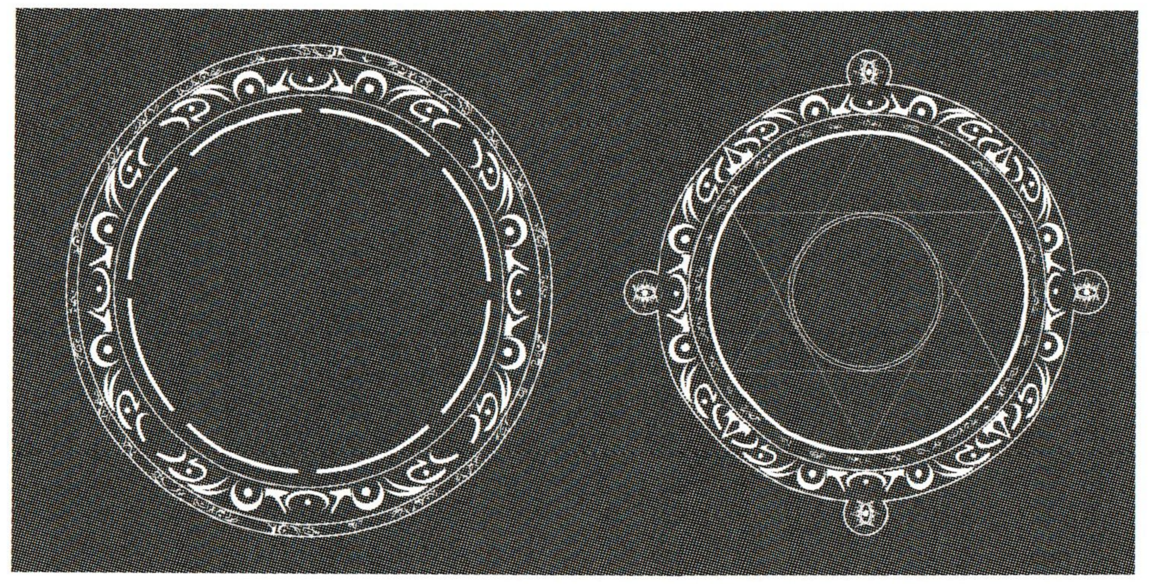


CV Kathleen Zuelch／浅野真澄
SEMBLANCE テレキネシス（物体を操り、破壊した建築物を無傷の状態に戻すことも可能）
MOTIF 「オズの魔法使い」の善の魔女“グリンダ”



時計





WEAPON ディシプリナリアン

ダストやセンブランスの効果を操り攻撃する。

BEACON ACADEMY

Glynda Goodwitch

グリンダ・グッドウィッチ

ABOUT CHARACTER

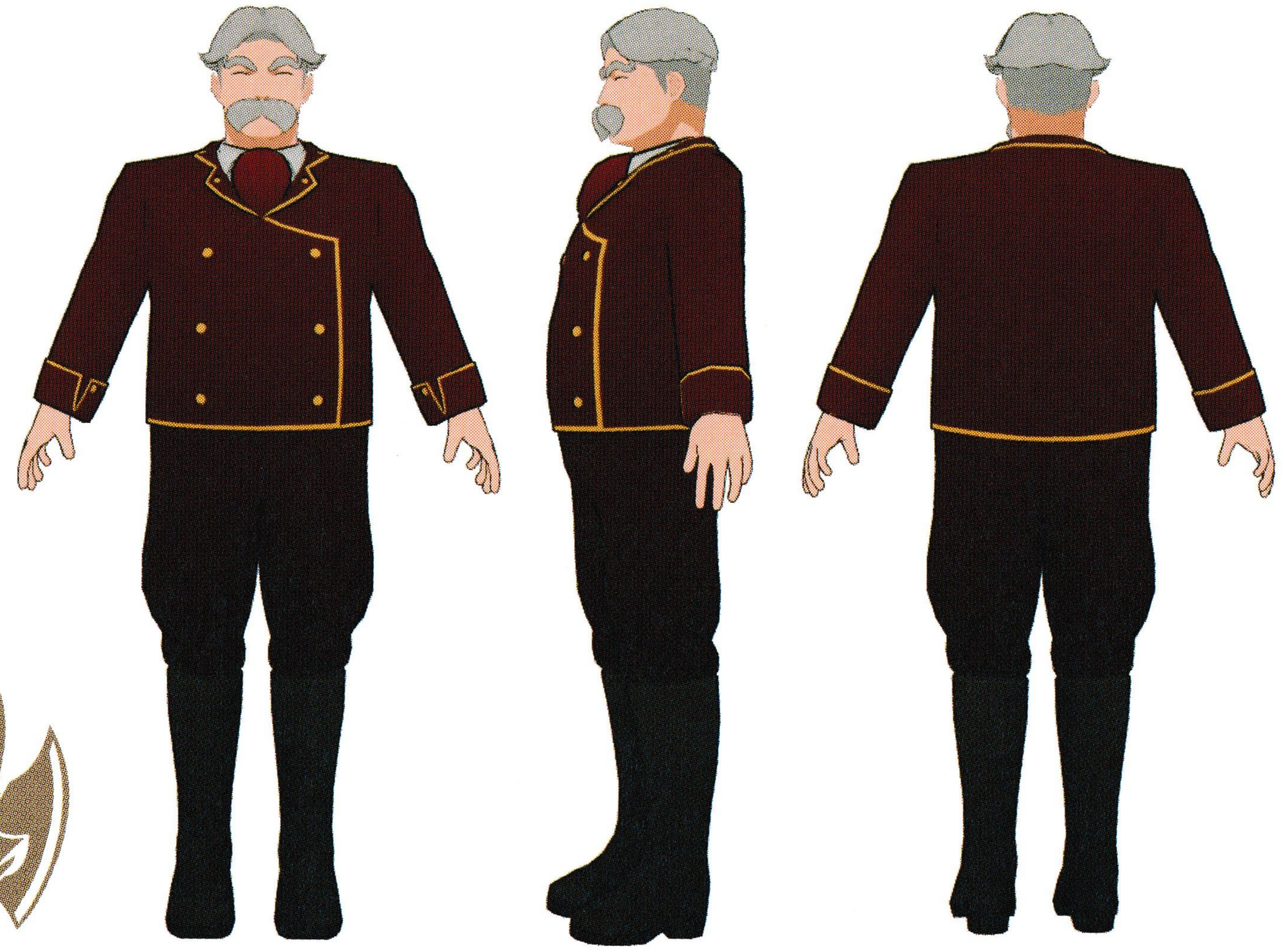
ビーコン・アカデミーの教師でベテランのハンター。グリムについての授業を担当。授業では自身の武勇伝を話し出すと止まらなくなることも。オズピンとは付き合いが長く、絶大な信頼を寄せている。オズピンの采配に不満を訴えるワイスに「最高の自分自身を目指せ」と諭す。

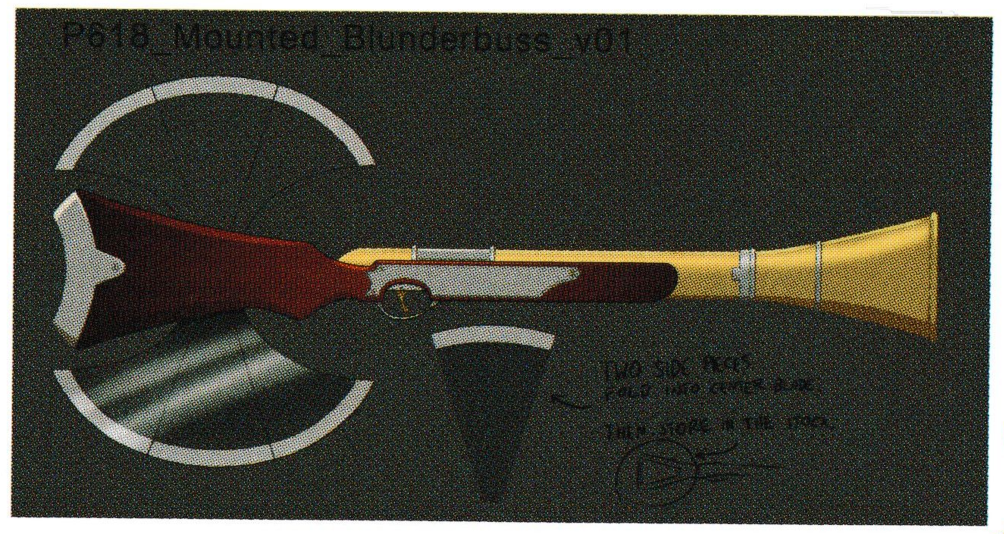
CV Ryan Haywood／あべそういち **SEMBLANCE** 不明
WEAPON ブロウハード（斧にもなるフリントロック式の雷管。銃床から伸びる双刃が特徴）

BEACON ACADEMY

Peter Port

ピーター・ポート



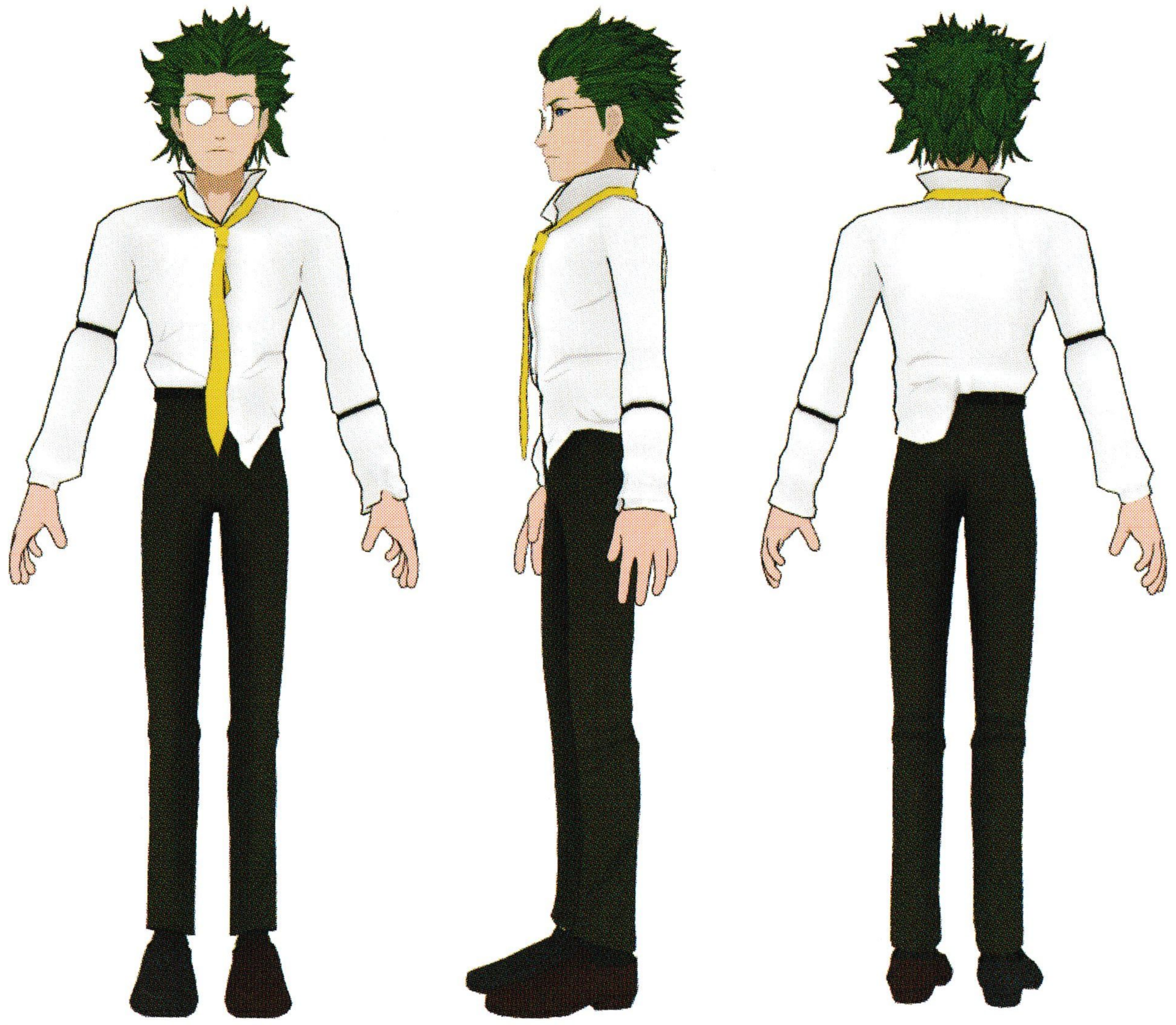


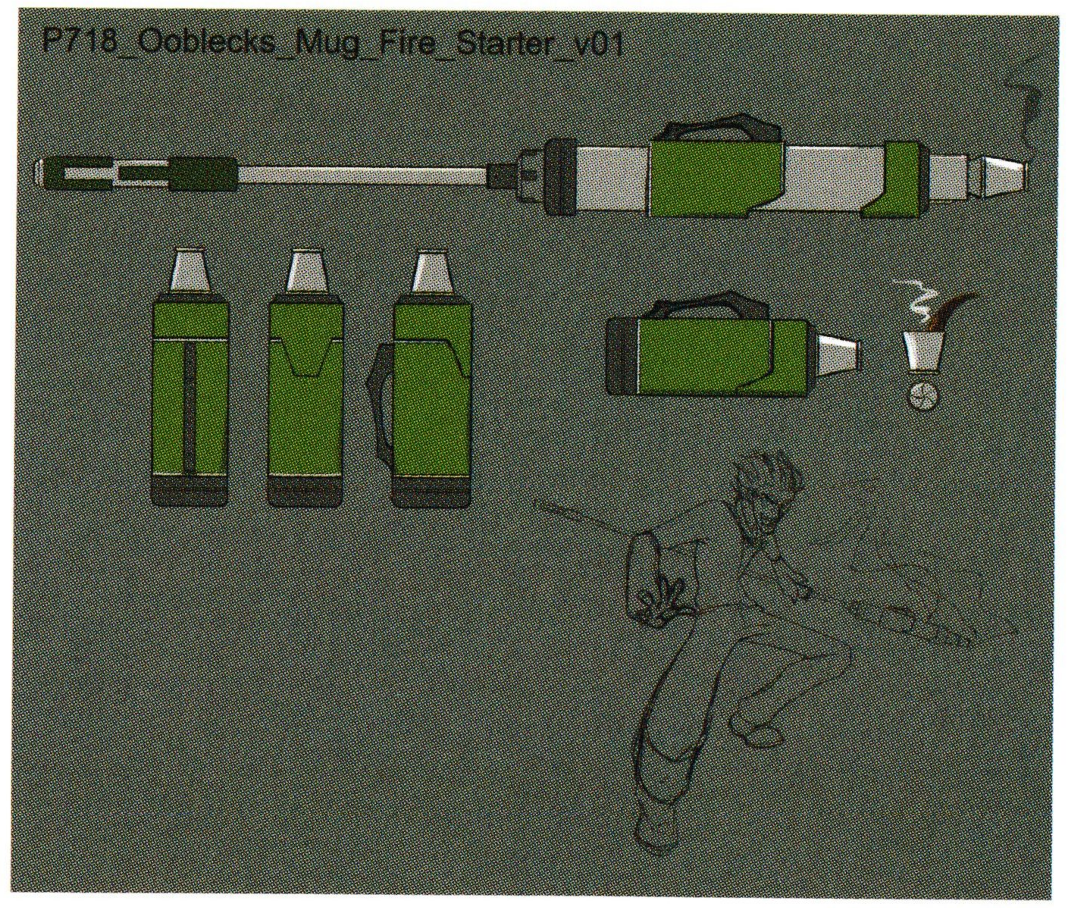


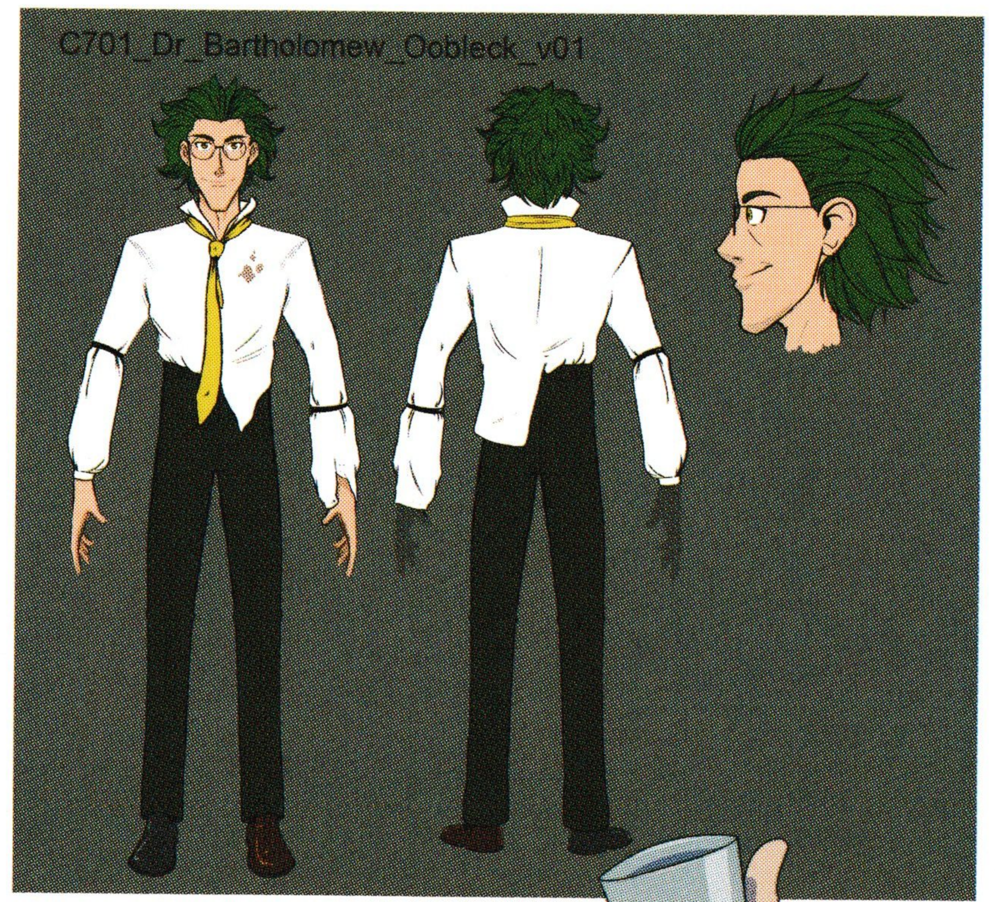


ABOUT CHARACTER

ビーコン・アカデミーの教師。歴史の授業を担当。言動は早口、高速。







BEACON ACADEMY

Bartholomew Oobleck

バーソロミュー・ウーブレック

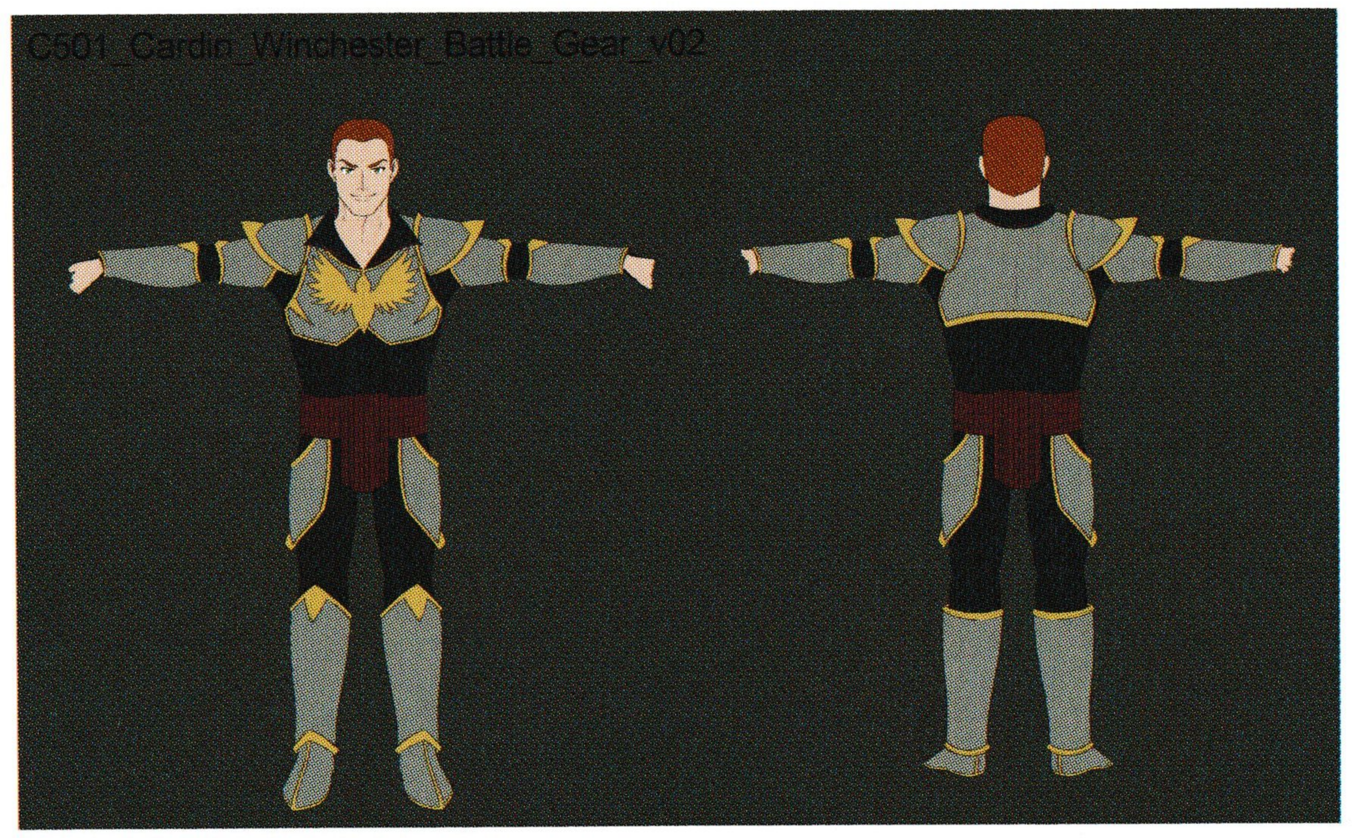
CV Joel Heyman ／烏丸祐一
SEMBLANCE 不明
WEAPON アンティキティーズ・ロースト（伸縮して火のついたトーチになり、火の玉を発射できる携帯用断熱マグカップ）



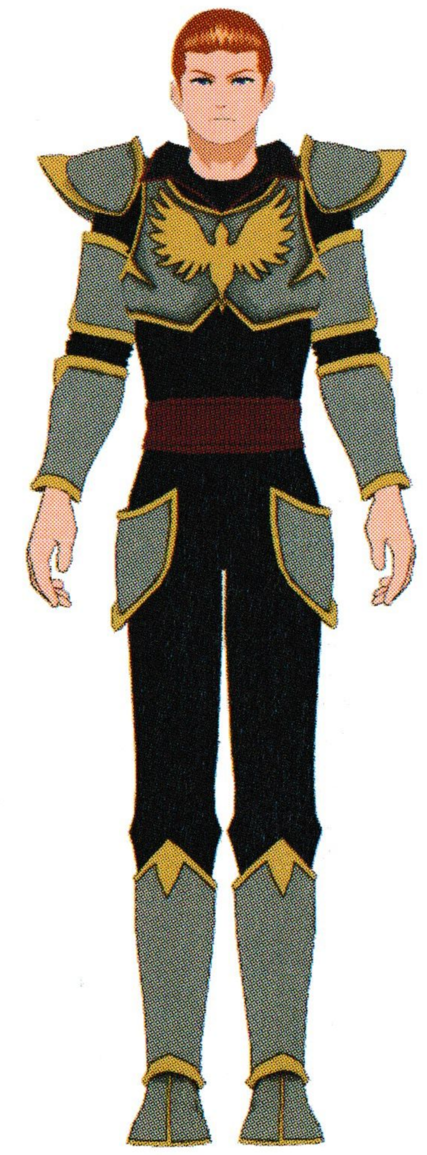
ABOUT CHARACTER

いじめっ子で小心者のジョーンをからかったり、ファウナスの生徒を差別し虐げる。ジョーンの弱みを握り、彼を脅迫する一方、短気な性格で彼に恥をかかせたピュラに復讐しようとする。







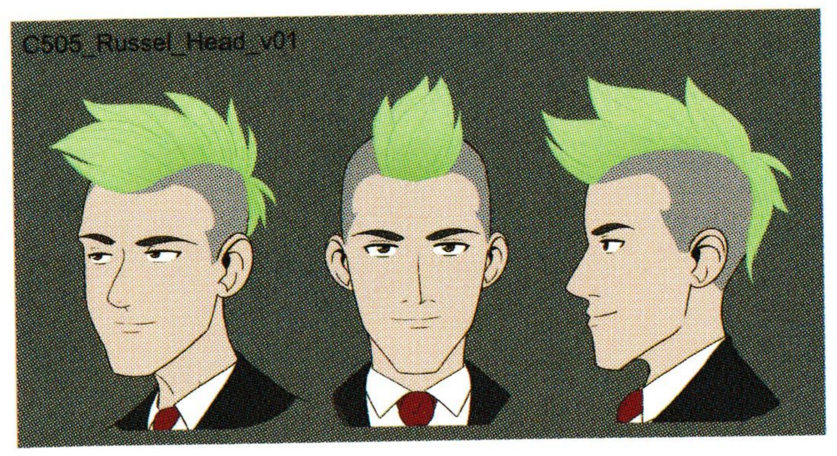


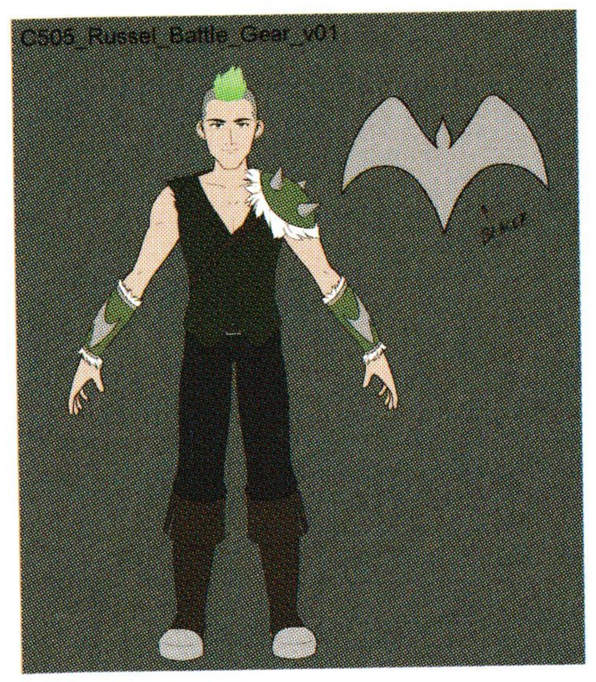
TEAM CRDL

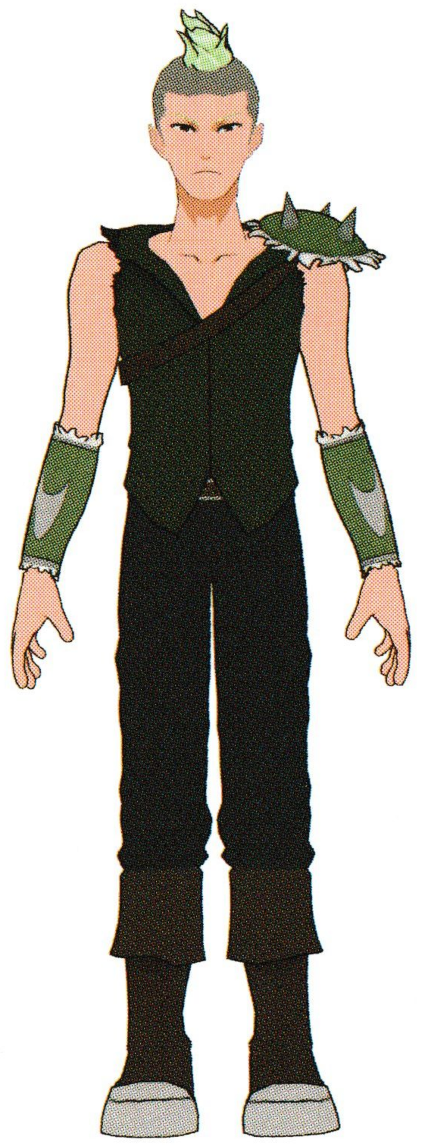
Cardin Winchester

カーディン・ウィンチェスター

CV Adam Ellis／木村 昴　**SEMBLANCE** 不明
WEAPON エグゼキューショナー（巨大なメイスで火のダストが搭載されており、銃撃を防いだり、攻撃とともに爆発を起こす）





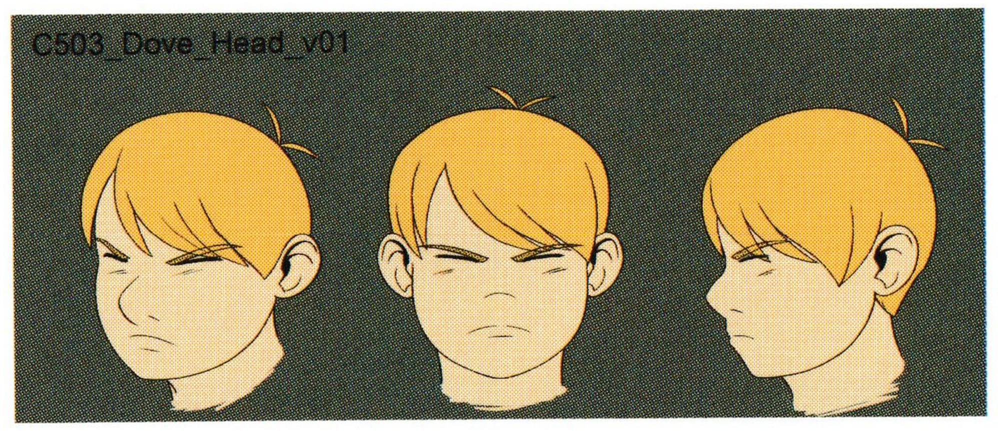


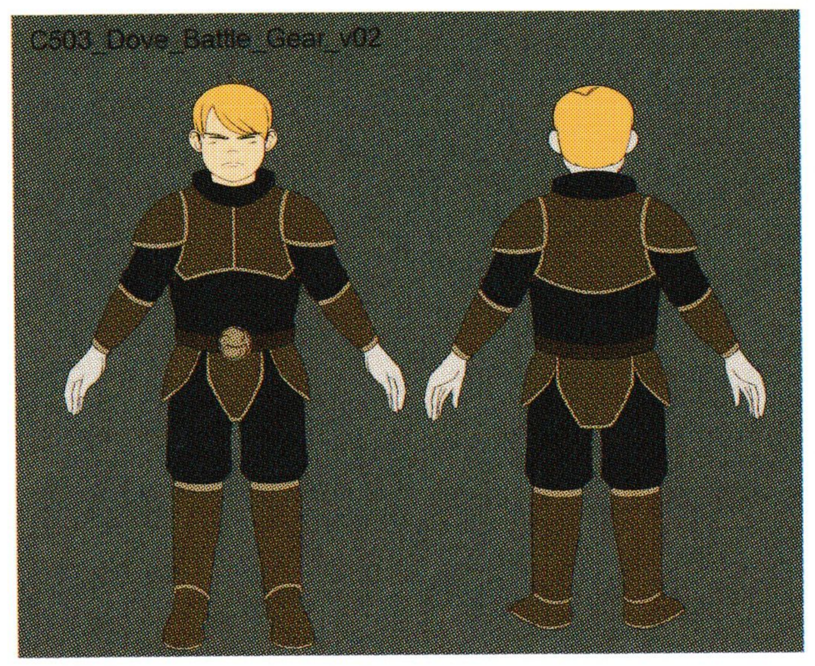
CV Shane Newville／宮本 淳　**SEMBLANCE** 不明
WEAPON ショートウィングス（2本の短剣で円筒形の刃が付いており、鍔部分にダストを搭載して特殊な戦闘効果を可能にする）

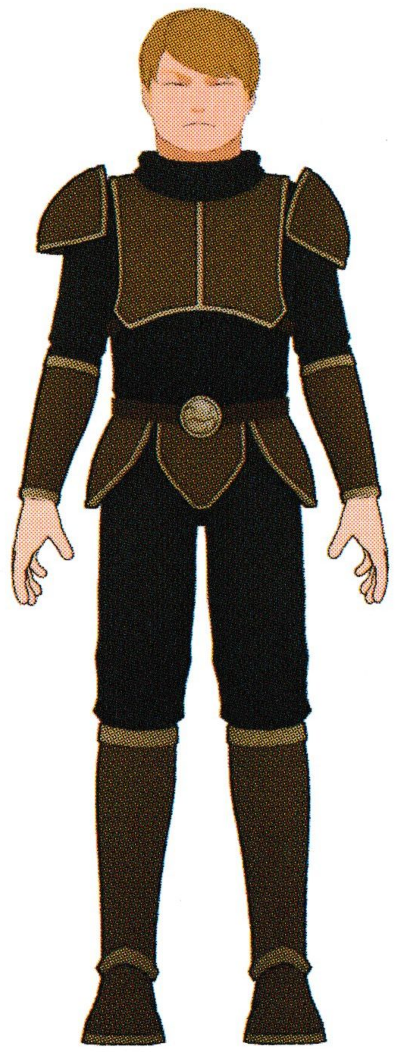
TEAM CRDL

Russel Thrush

ラッセル・スラッシュ





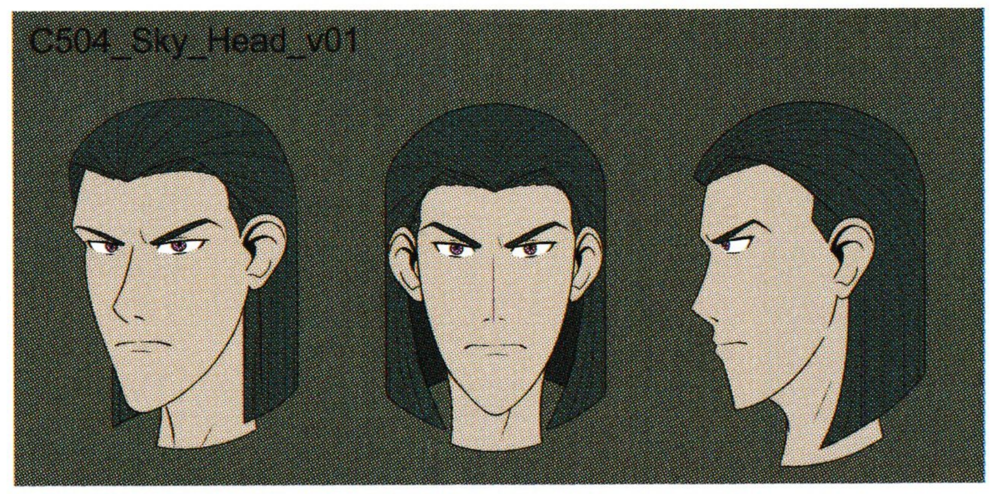


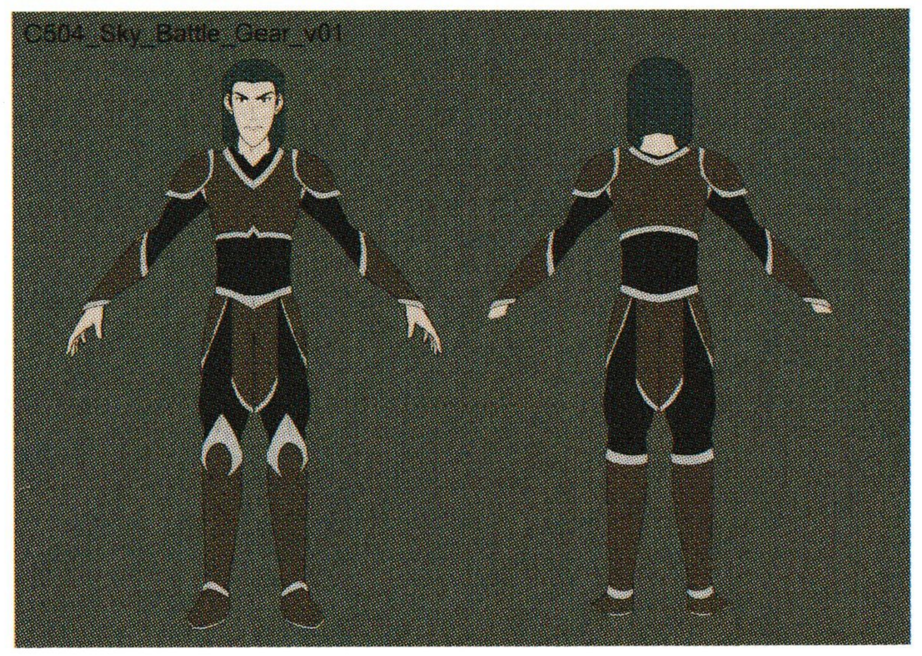
CV －／－　**SEMBLANCE** 不明
WEAPON ホールショット（両刃の剣で鍔部分にダストを搭載してリボルバーとしても機能し、突きを出しながら敵に発砲する）

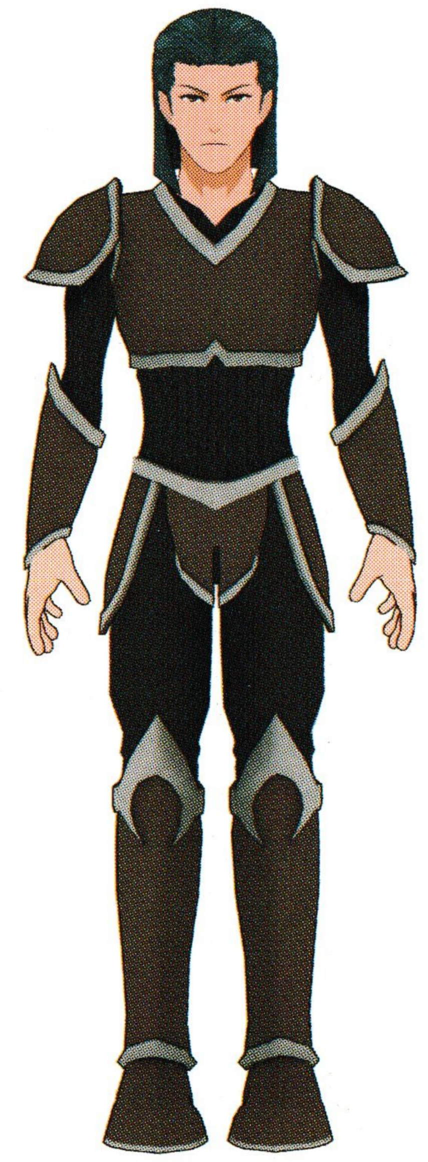
TEAM CRDL

Dove Bronzewing

ダヴ・ブロンズウィング







CV －／森田了介　**SEMBLANCE** 不明
WEAPON フェザーズ・エッジ（二股の刃が付いた長い柄の斧）

TEAM CRDL

Sky Lark

スカイ・ラーク

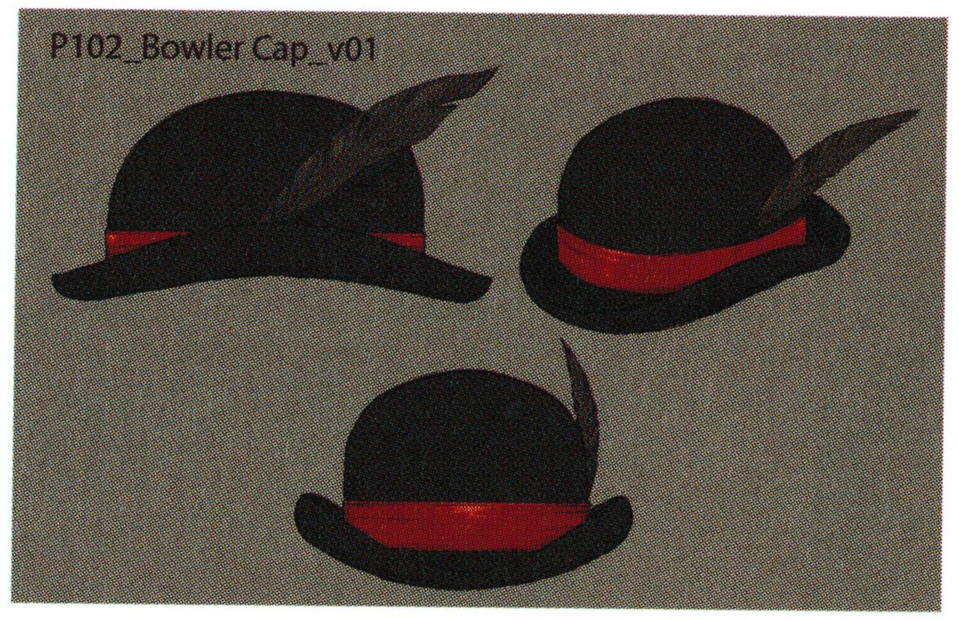


ABOUT CHARACTER

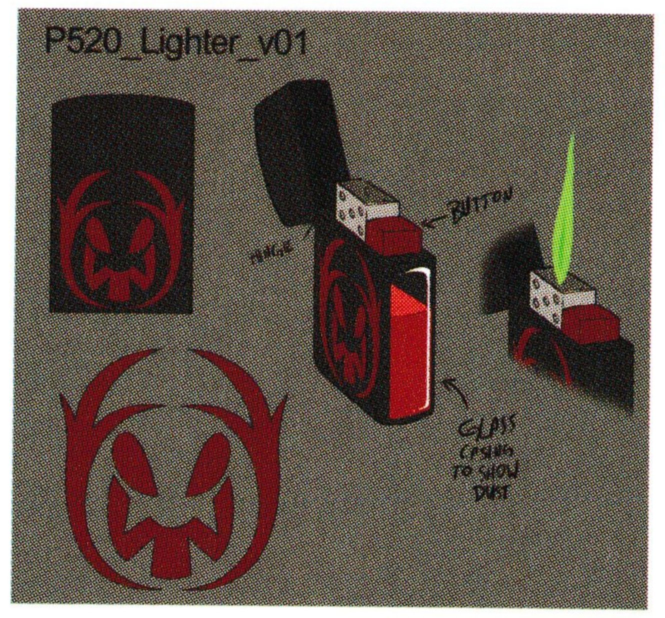
昨今ヴェイルで連続して起きているダスト強奪事件の裏で暗躍する指名手配犯。多くの部下を従え、兵器も使いこなすが個人的な戦闘能力も高い。通常は人間を敵視しているはずの『ホワイト・ファング』と手を組み、凶行に及ぶ。







山高帽



ライター



葉巻





Roman Torchwick

ローマン・トーチウィック

CV Gray G. Haddock ／三木眞一郎 **SEMBLANCE** 不明

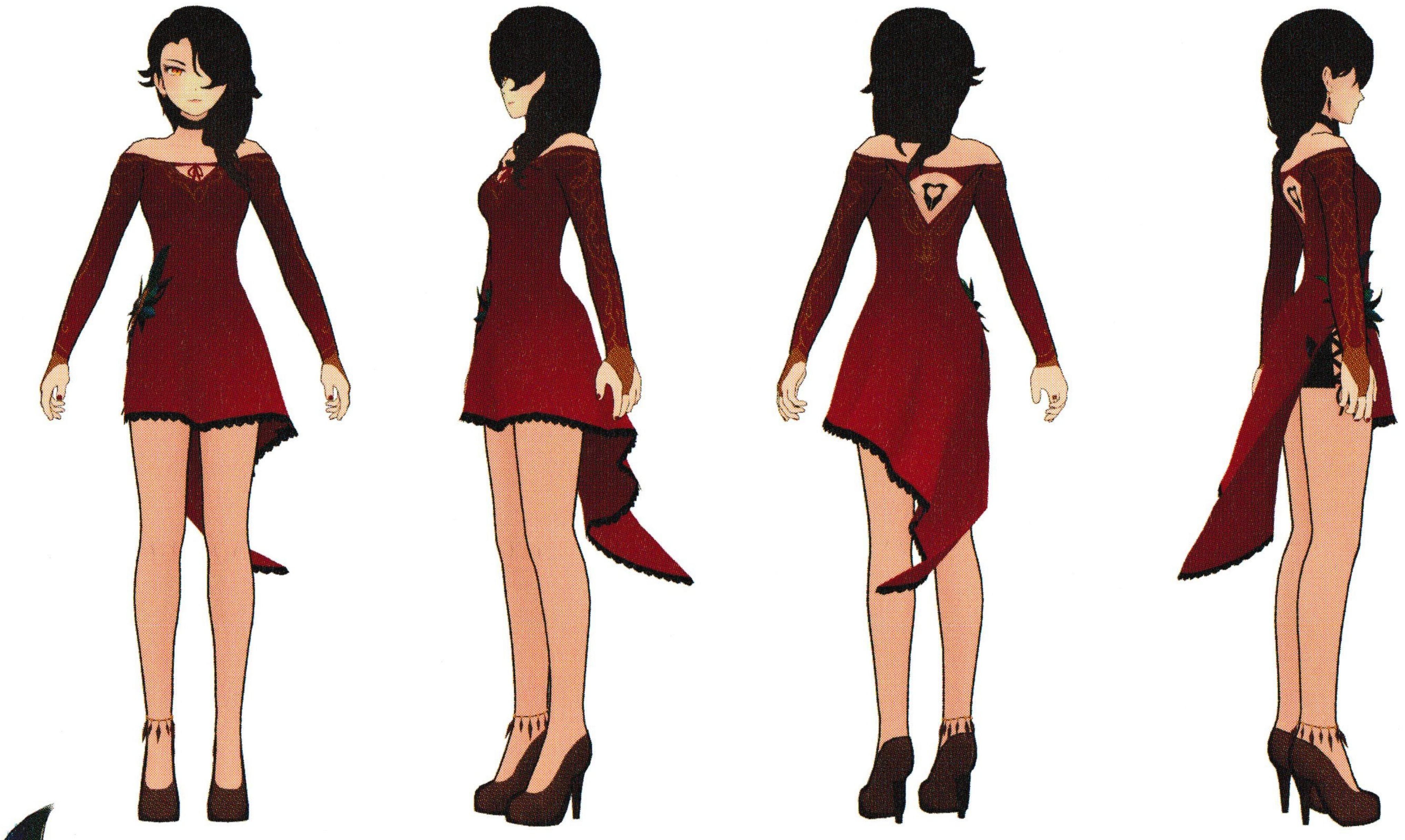
MOTIF 「ピノキオ」に登場する怠け者の少年“ロメオ・キャンドルウィック”

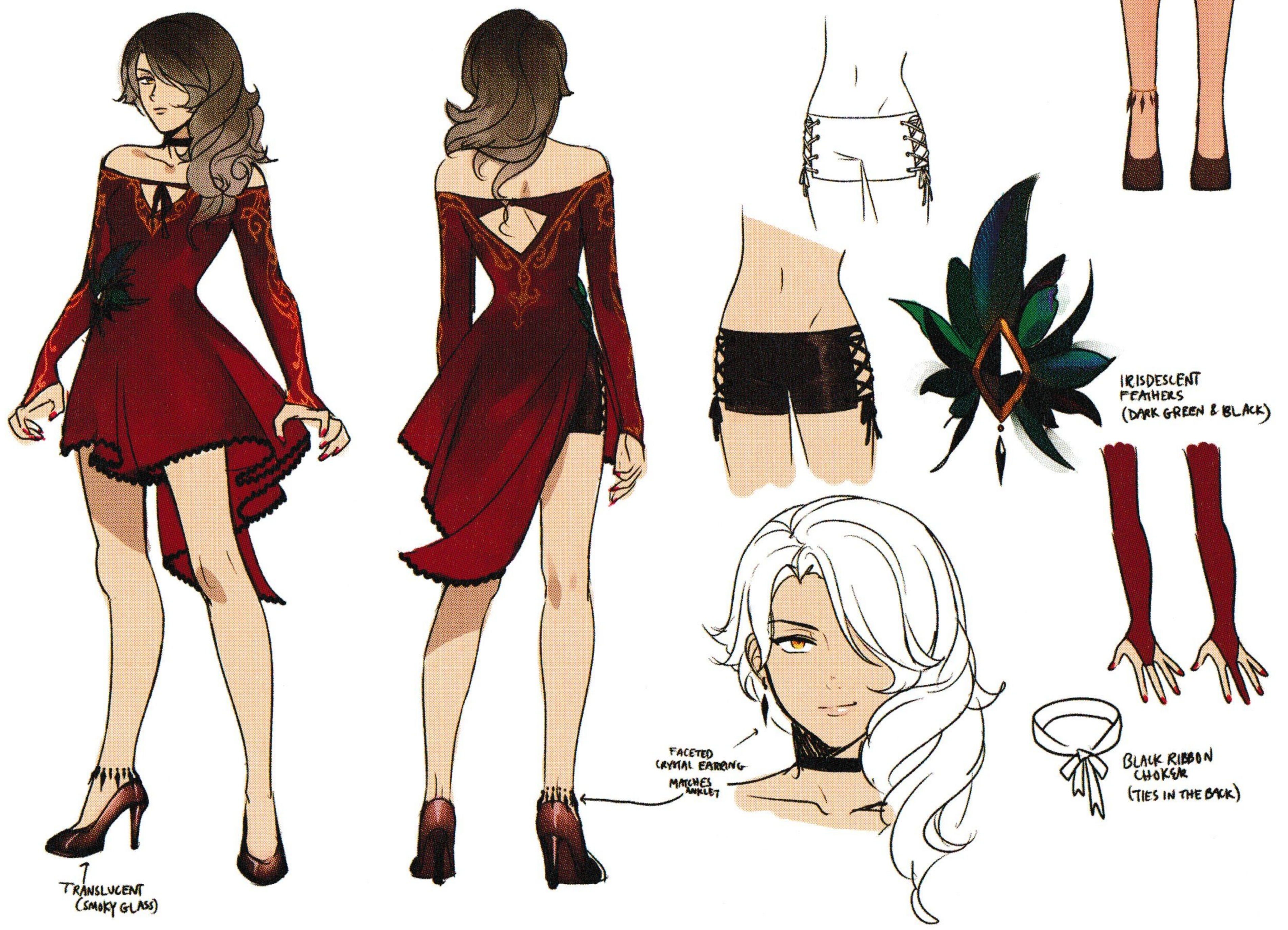
WEAPON メロディック・カジェル

ライフルにもなり、ダストを搭載して花火のような炎弾を発射する仕込み杖。

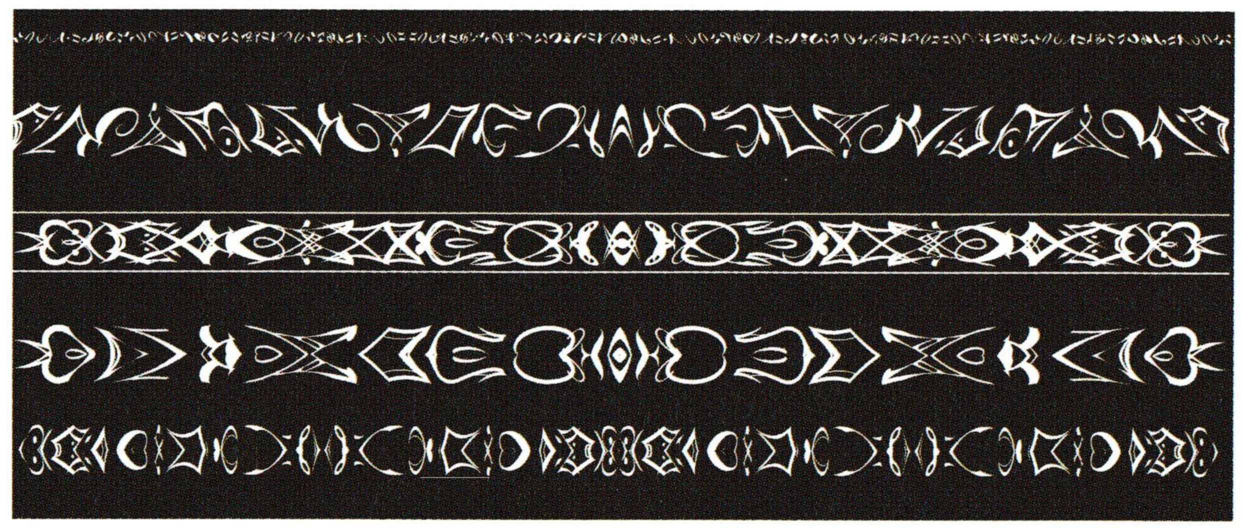
ABOUT CHARACTER

深紅のドレスを纏った妖艶な美女。炎を操る強力なセンブランスの使い手。ローマンの関係者として登場するが、その正体、真意の程は不明。





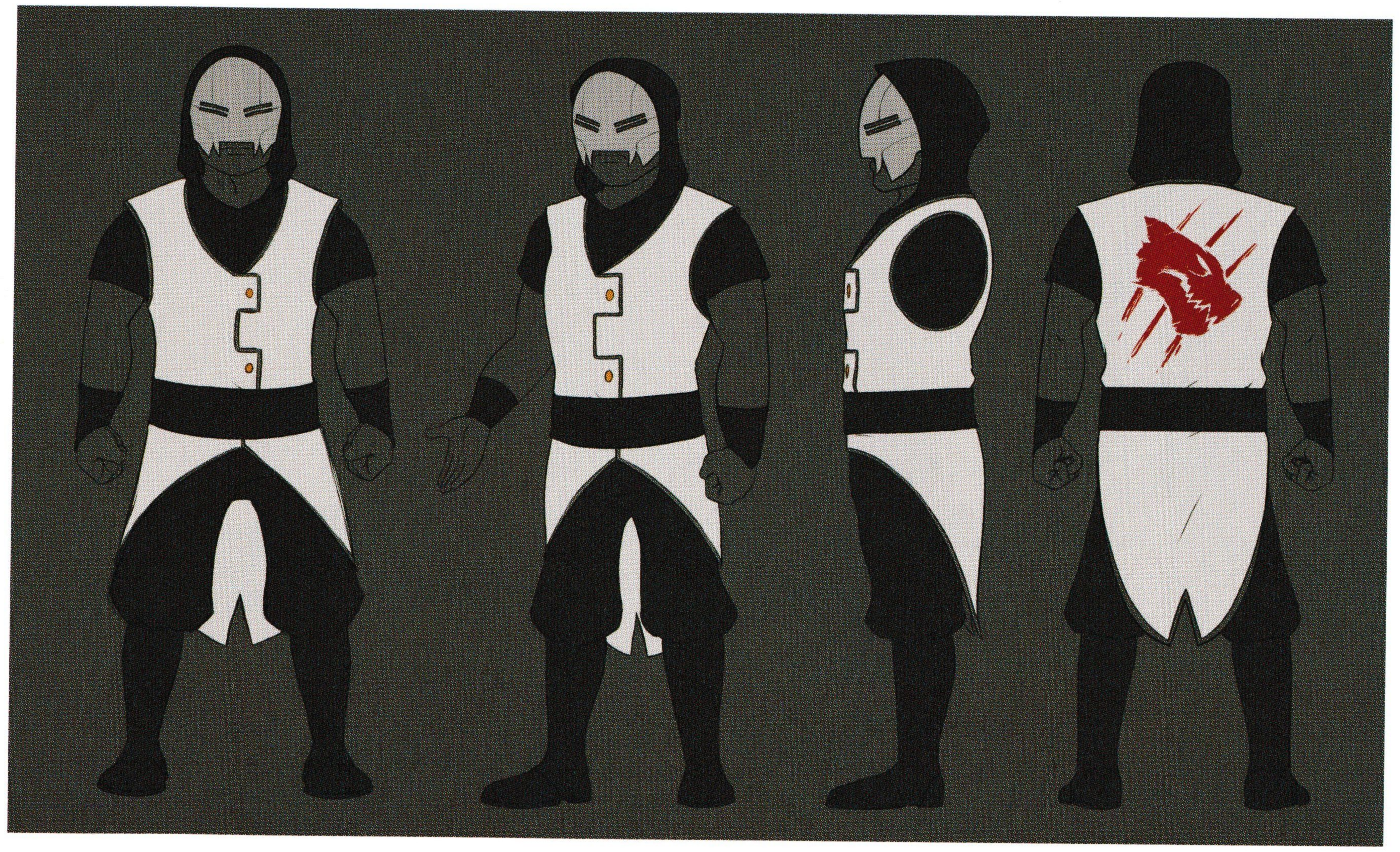
CV Jessica Nigri／甲斐田裕子
SEMBLANCE スコーチング・カレス（物体を極度に熱して形状を変えることが出来る）
MOTIF シンデレラ（灰かぶり姫）　**WEAPON** ミッドナイト



魔法陣

Cinder Fall
シンダー・フォール

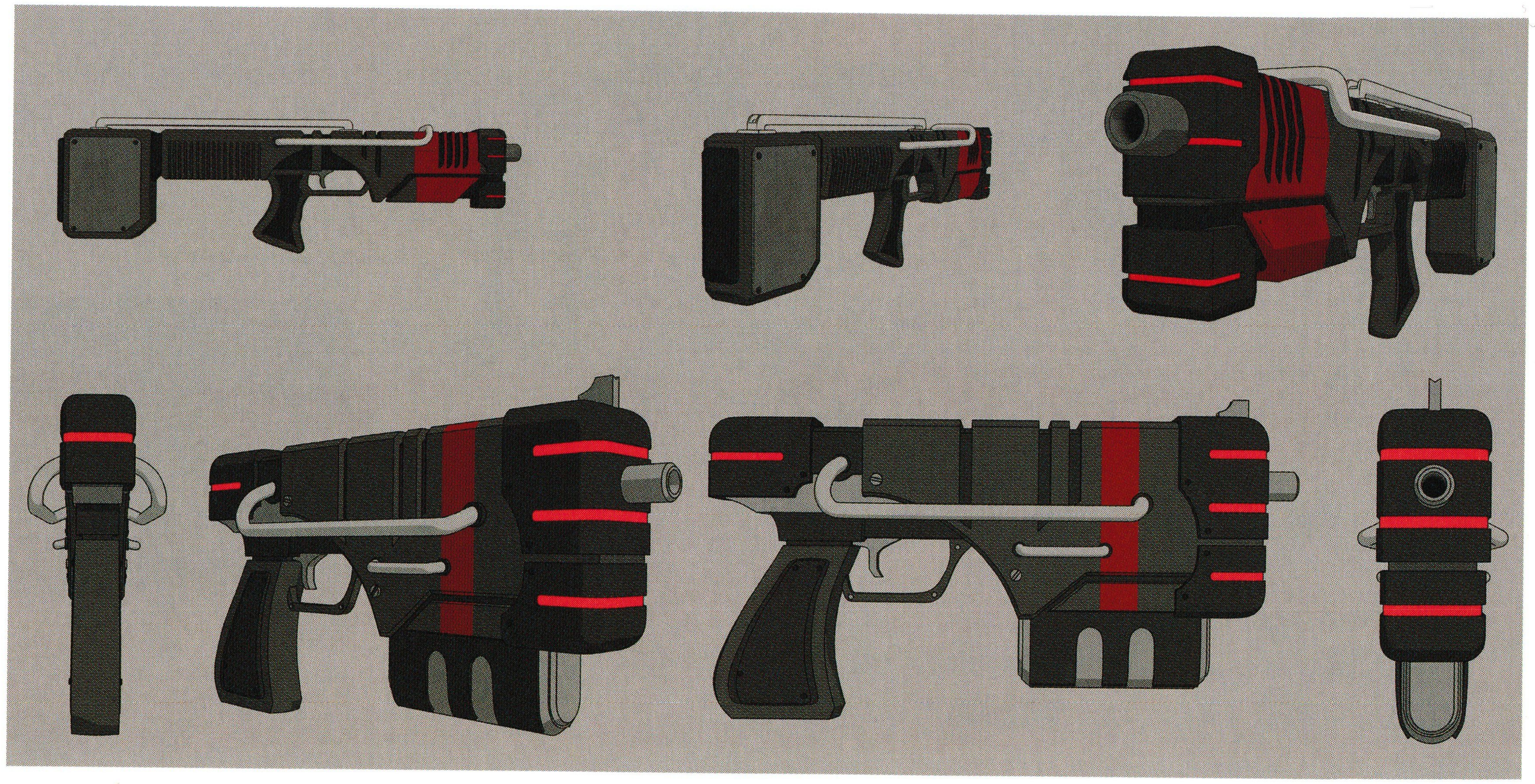




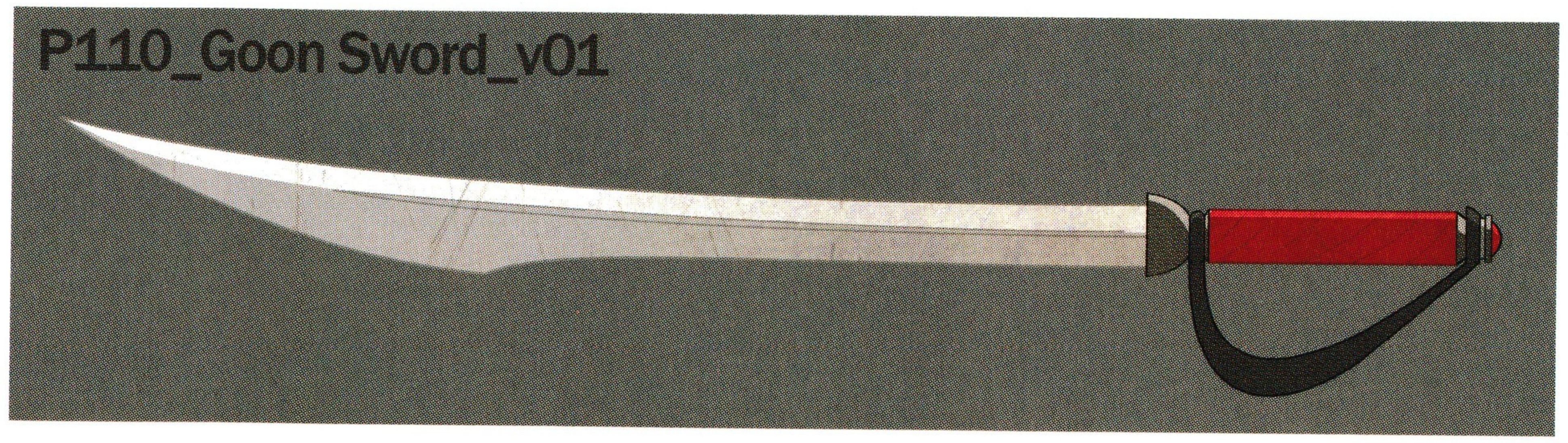
ホワイト・ファング団員



ホワイト・ファング副将軍

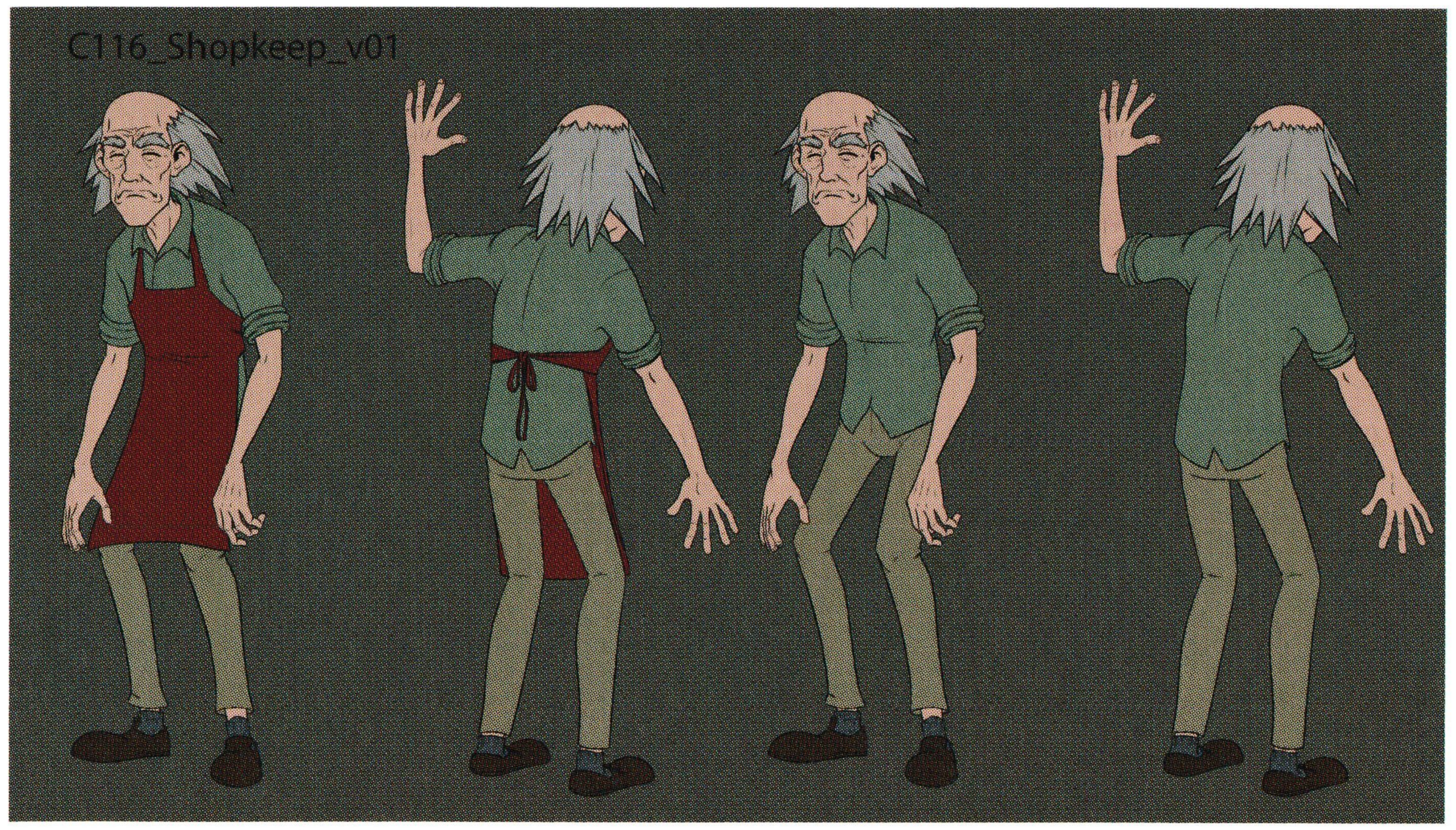


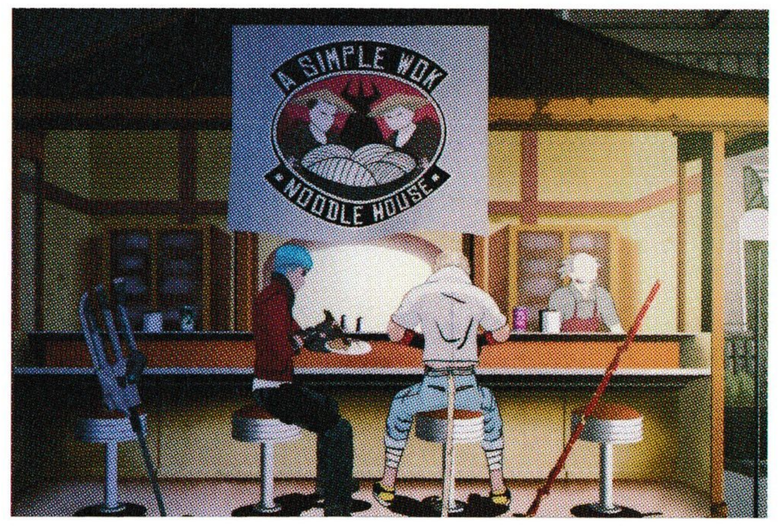
ホワイト・ファング武器設定



White Fang
ホワイト・ファング







CV Patrick Rodriguez ／烏丸祐一

Shopkeep
店主



CV Jen Brown ／櫻庭有紗

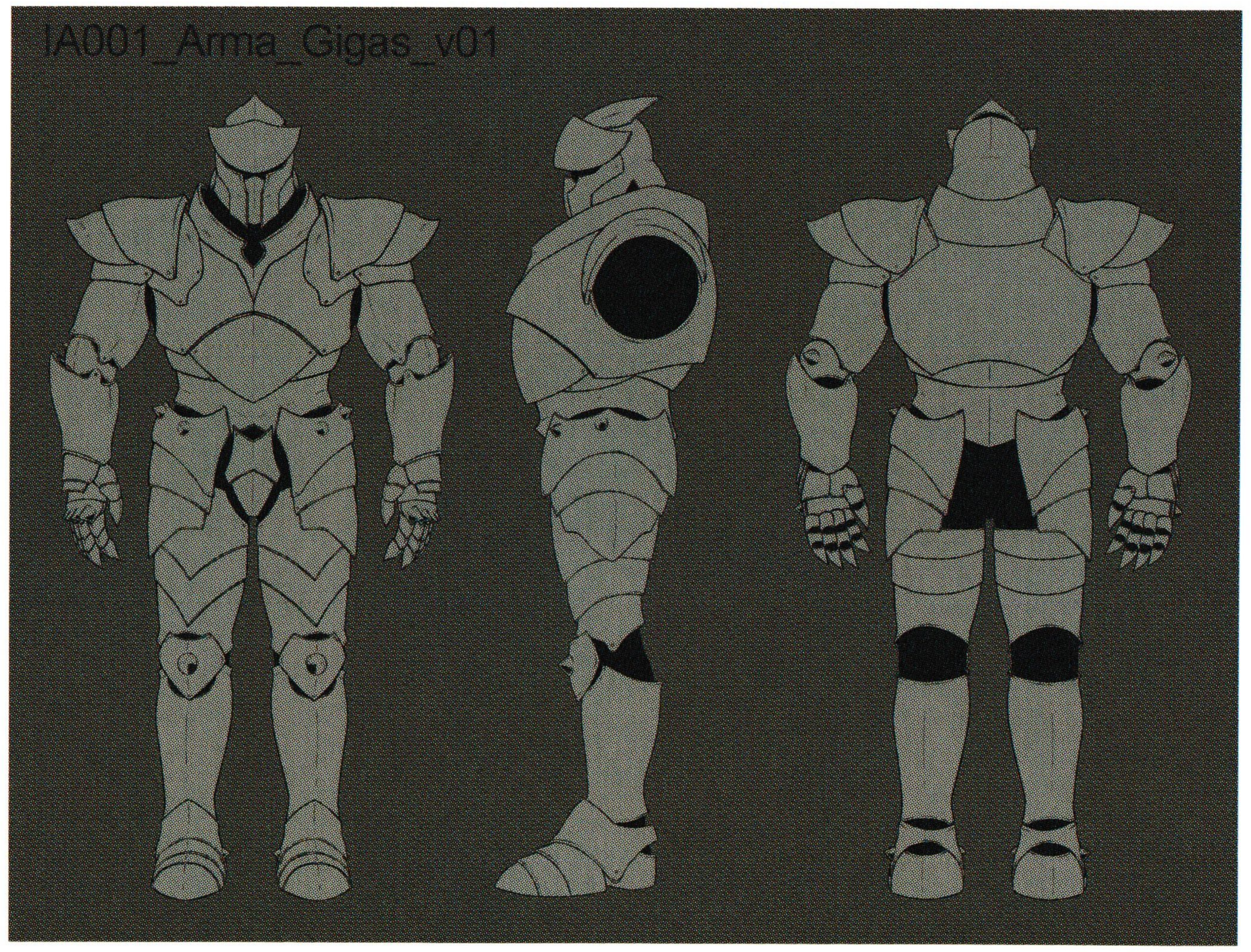
Lisa Lavender
リサ・ラベンダー



ヴェイル警察

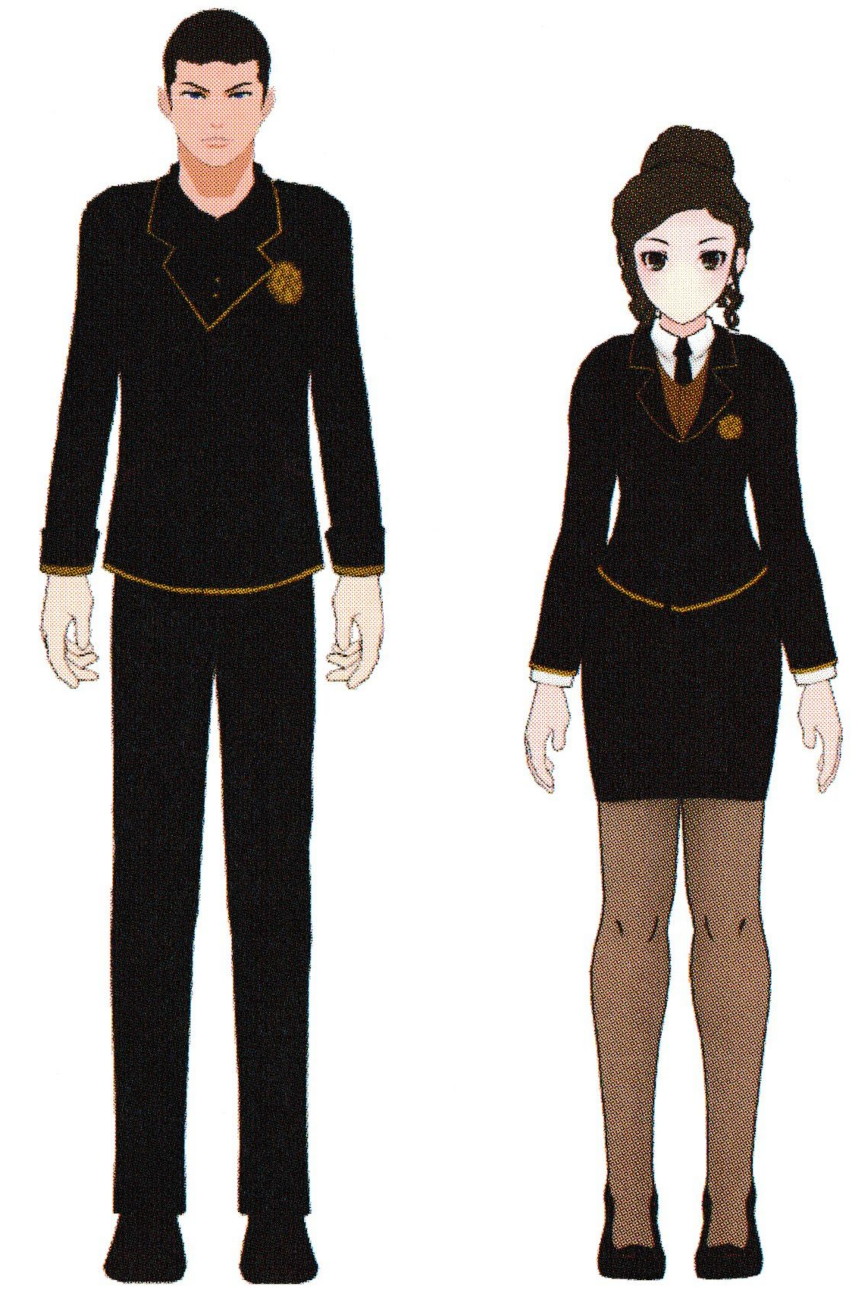


船員

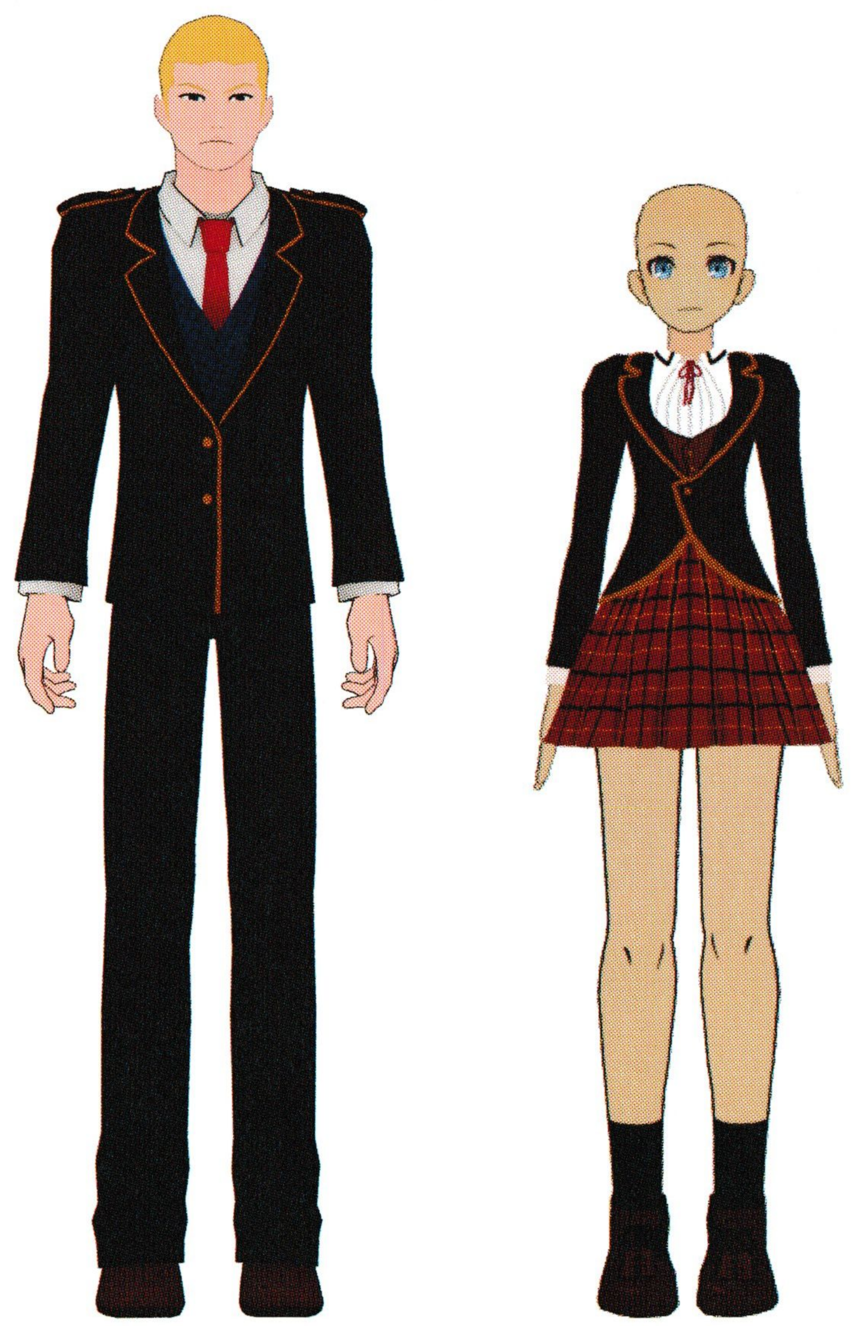


アーマ・ガイガス

Extras
エキストラ



ビーコン・アカデミースタッフ



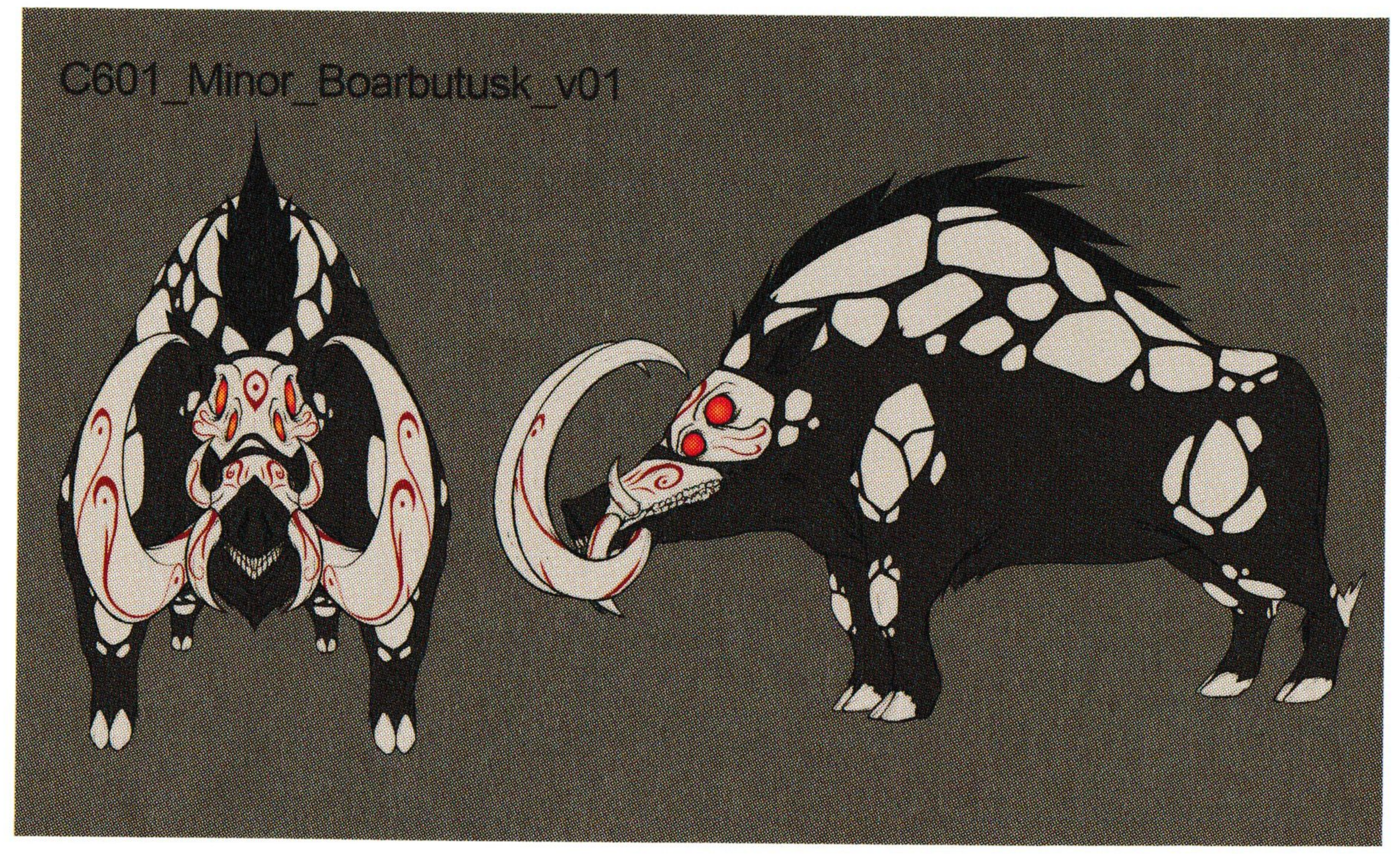
ビーコン・アカデミー学生服

GRIMM

VOLUME 1 ❖ グリム

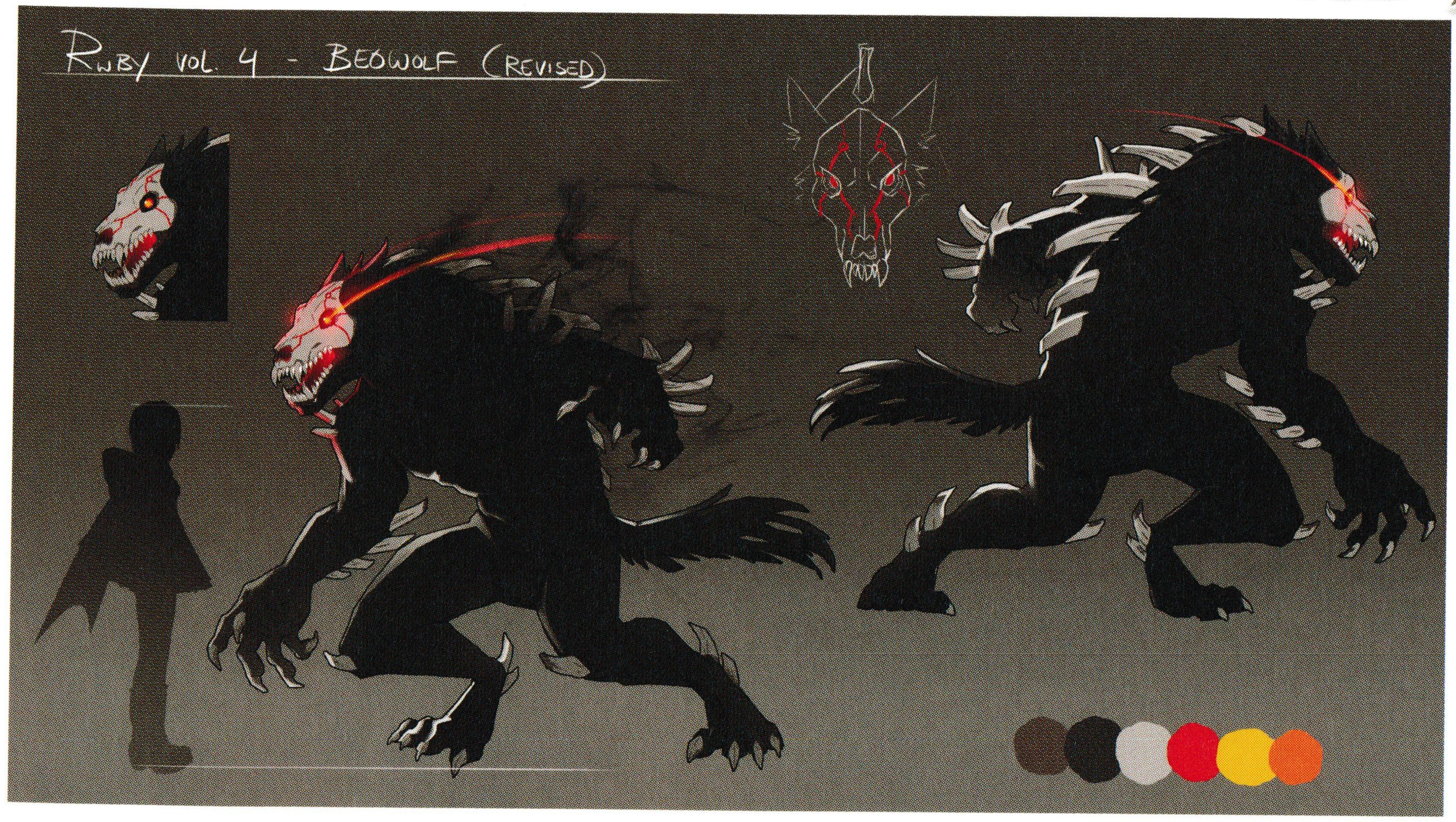


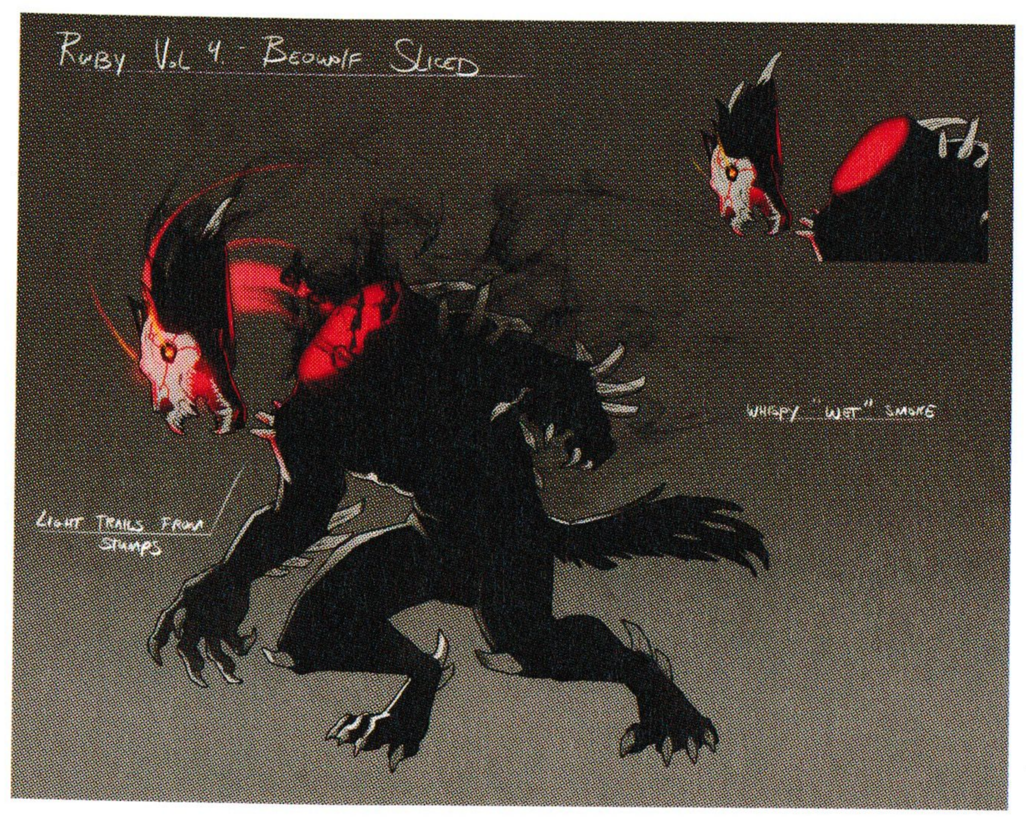




ボーバタスク Boarbatusk

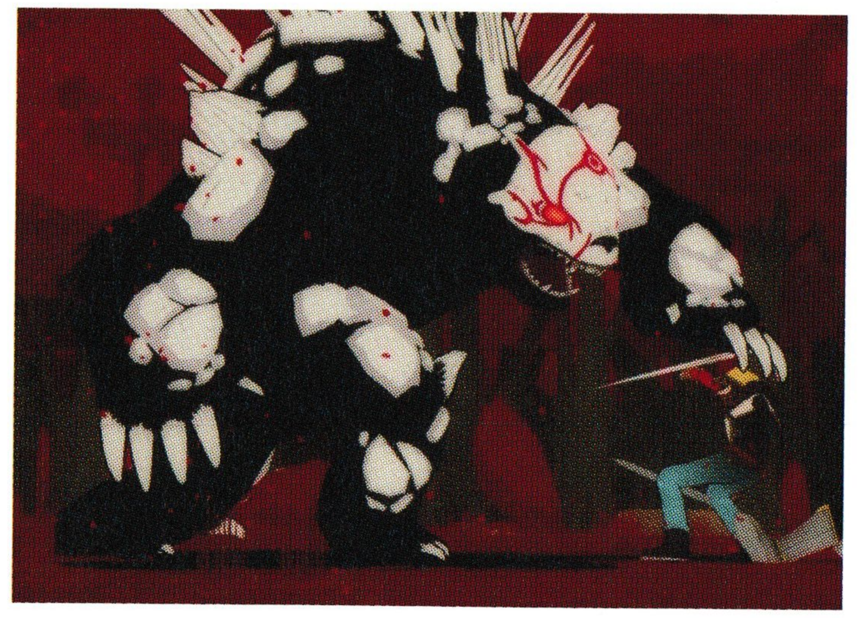
大きな牙を持ったイノシシ型のグリム。タイヤのように丸まり高速で回転しながら突進する攻撃技も持つ。





ベオウルフ Beowolf

人狼型のグリム。大柄の人間ほどの大きさの「ベオウルフ」と、その何倍もの体格で装甲に覆われ、より強力な攻撃力を持つ「アルファ・ベオウルフ」がいる。



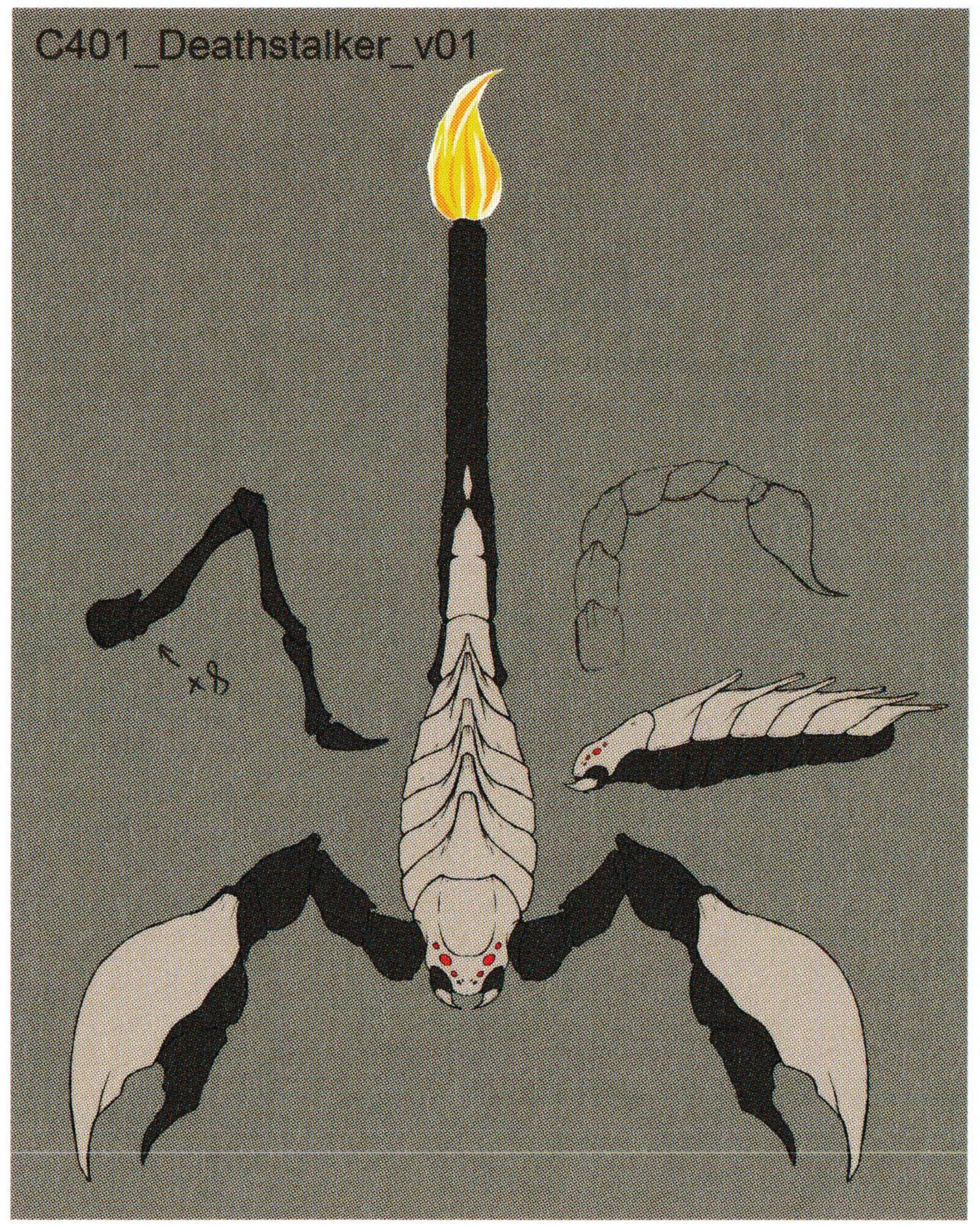
アーサ・メジャー

アーサ Ursa

熊型のグリム。普通の熊とあまり変わらない体格の「アーサ・マイナー(Ursa Minor)」と、何倍も大きな体格の「アーサ・メジャー(Ursa Major)」がいる。

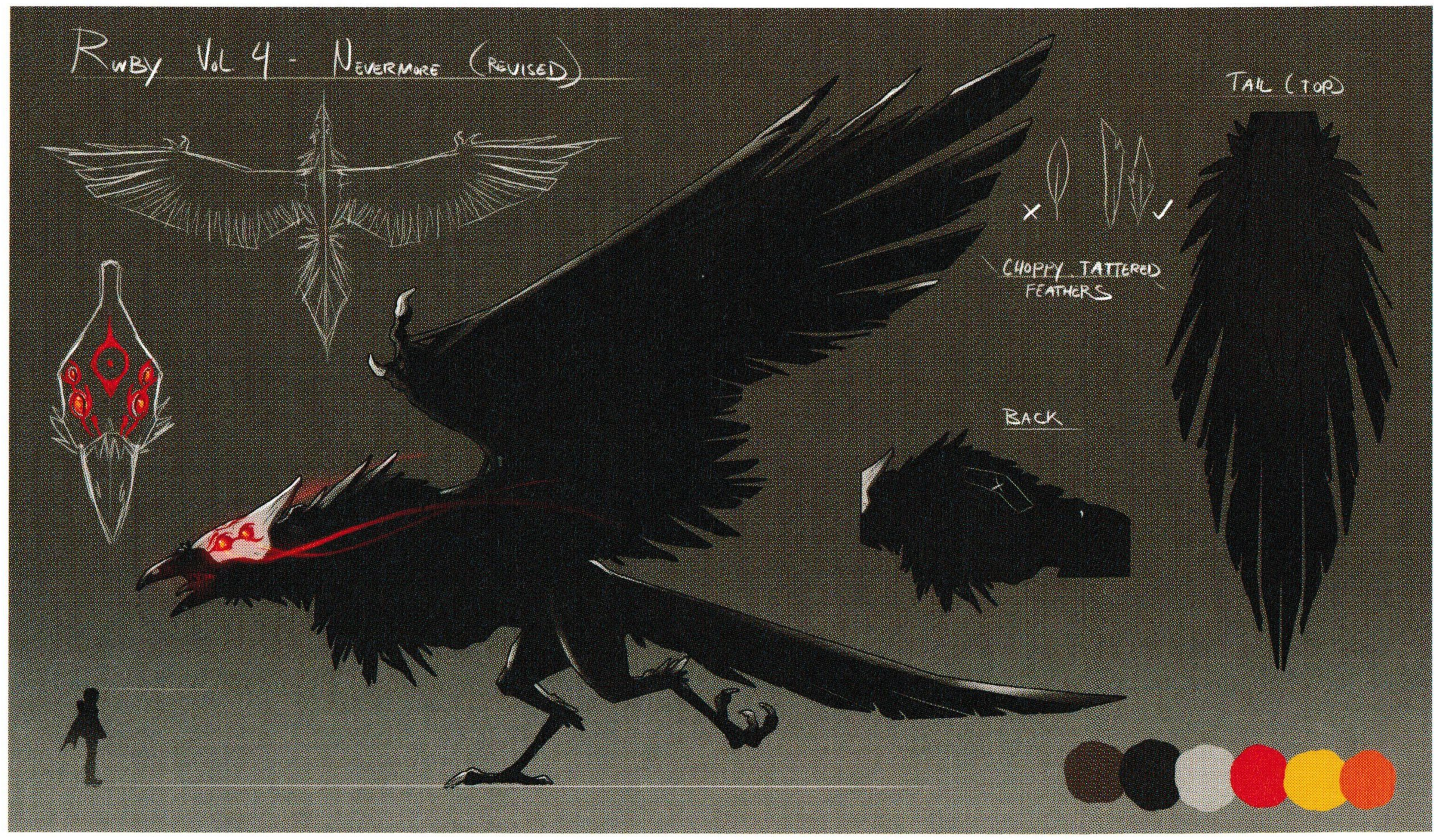


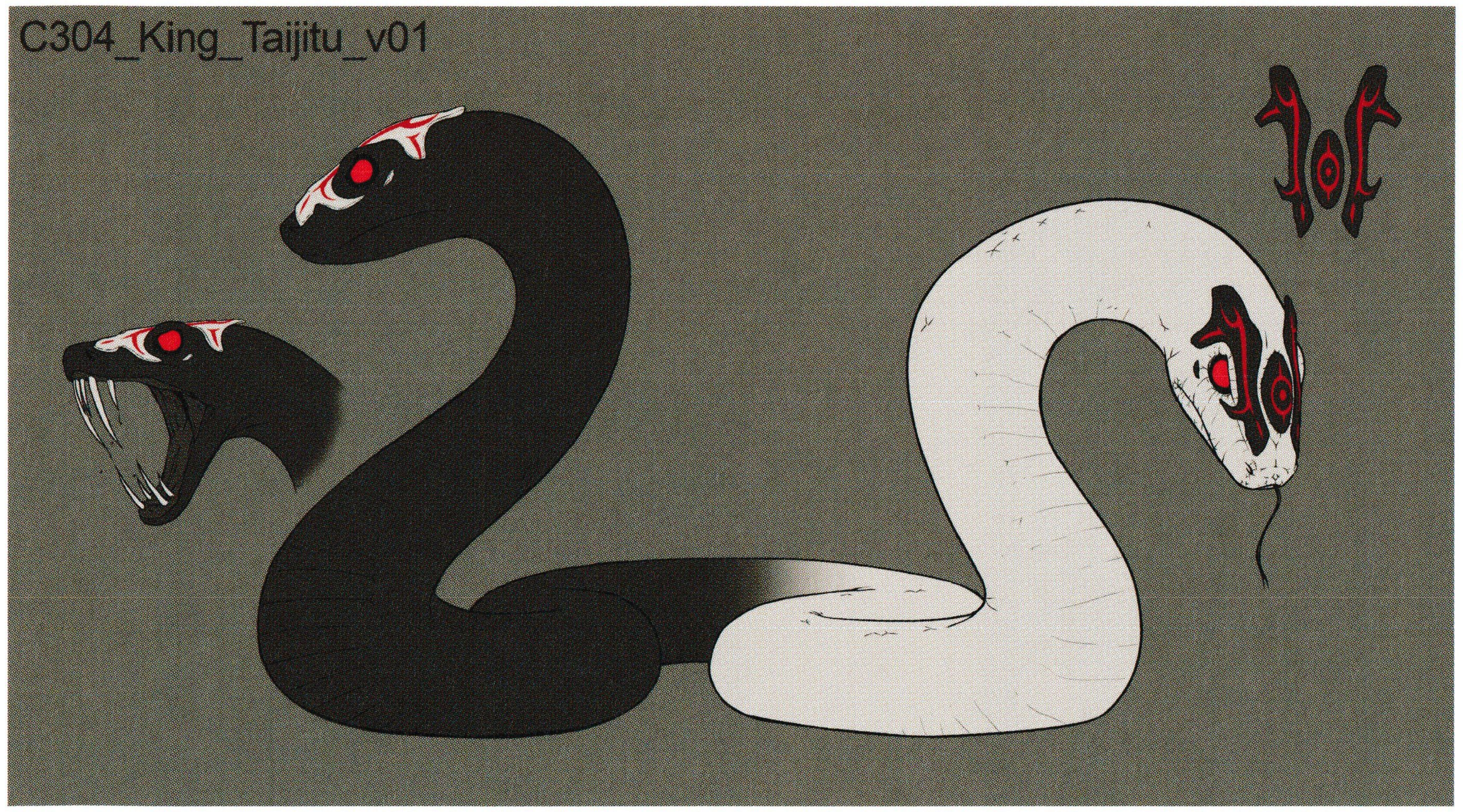




デス・ストーカー Deathstalker

巨大なサソリ型のグリム。動物型や鳥型のグリムの毛皮や羽と異なり、固い外骨格に覆われている。尾の先にある毒針は金色に光り、ルアーのように獲物をおびき寄せることもできる。





キング・タイチートゥ King Taijitu

巨大な双頭の蛇型のグリム。黒い蛇と白い蛇が体の中央で繋がった姿をしており、通常の蛇と違い顎の中にいくつもの牙を持っている。



ネヴァーモア Nevermore

巨大な鳥型のグリム。始祖鳥に似た見た目でかぎ爪と嘴での攻撃に加え、羽を小刀のように飛ばす。より巨大な「ジャイアント・ネヴァーモア」もいる。

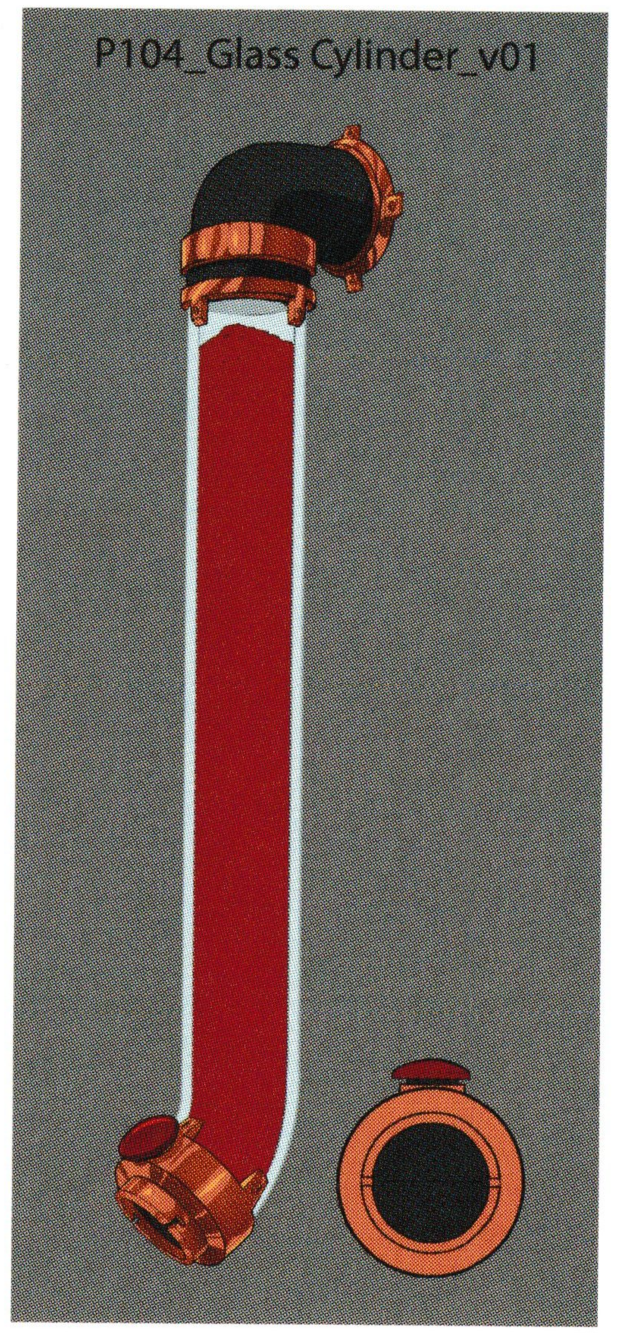


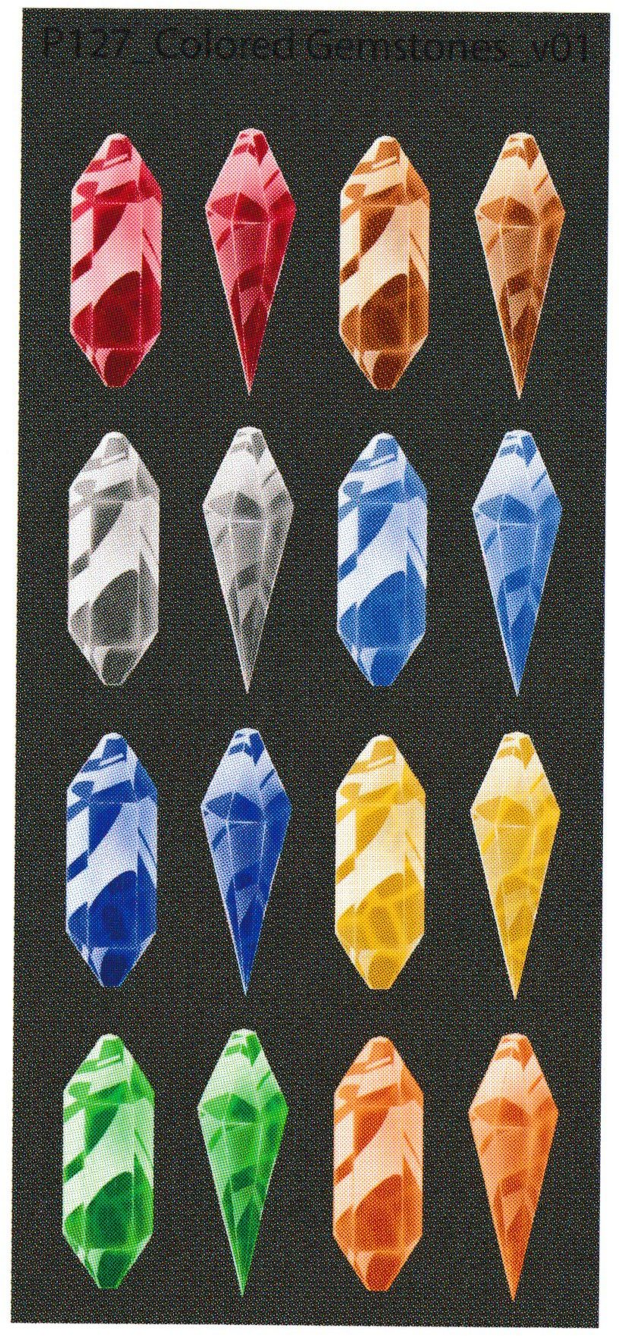


ヴェイル市街









ダスト・ショップ



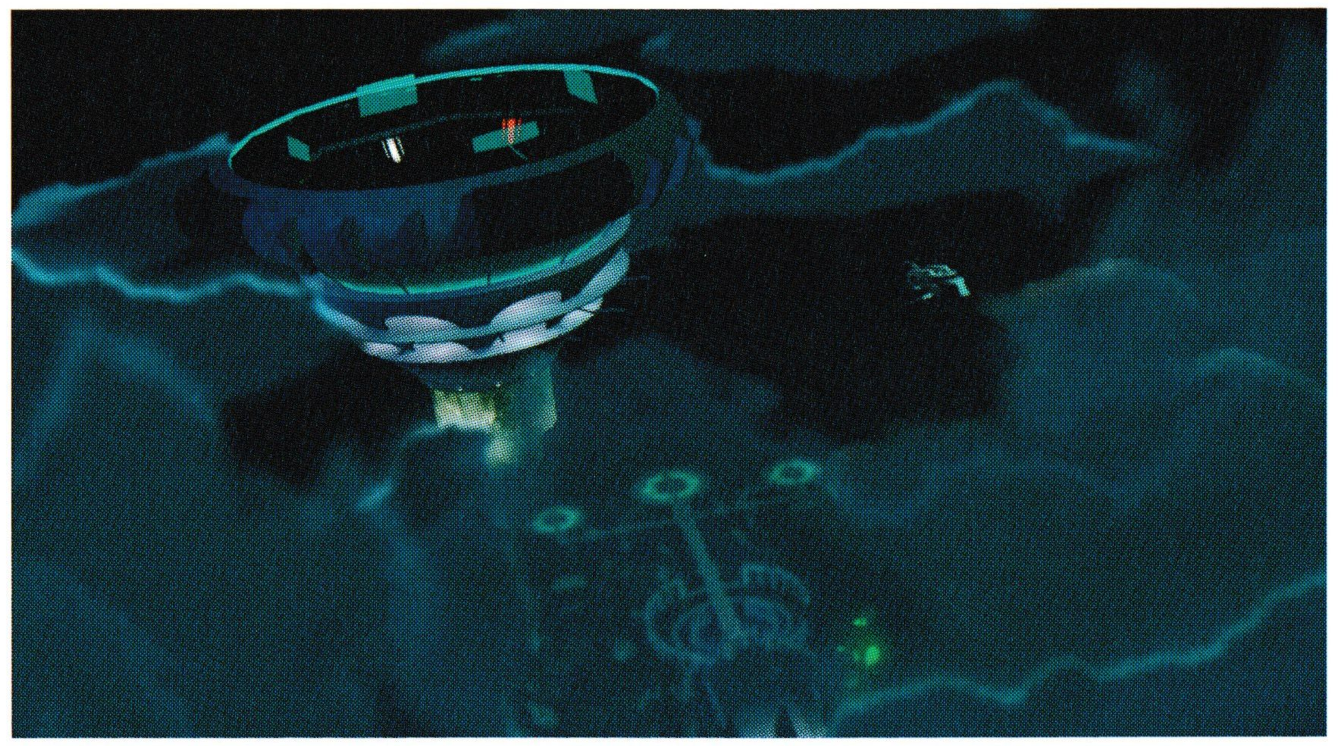




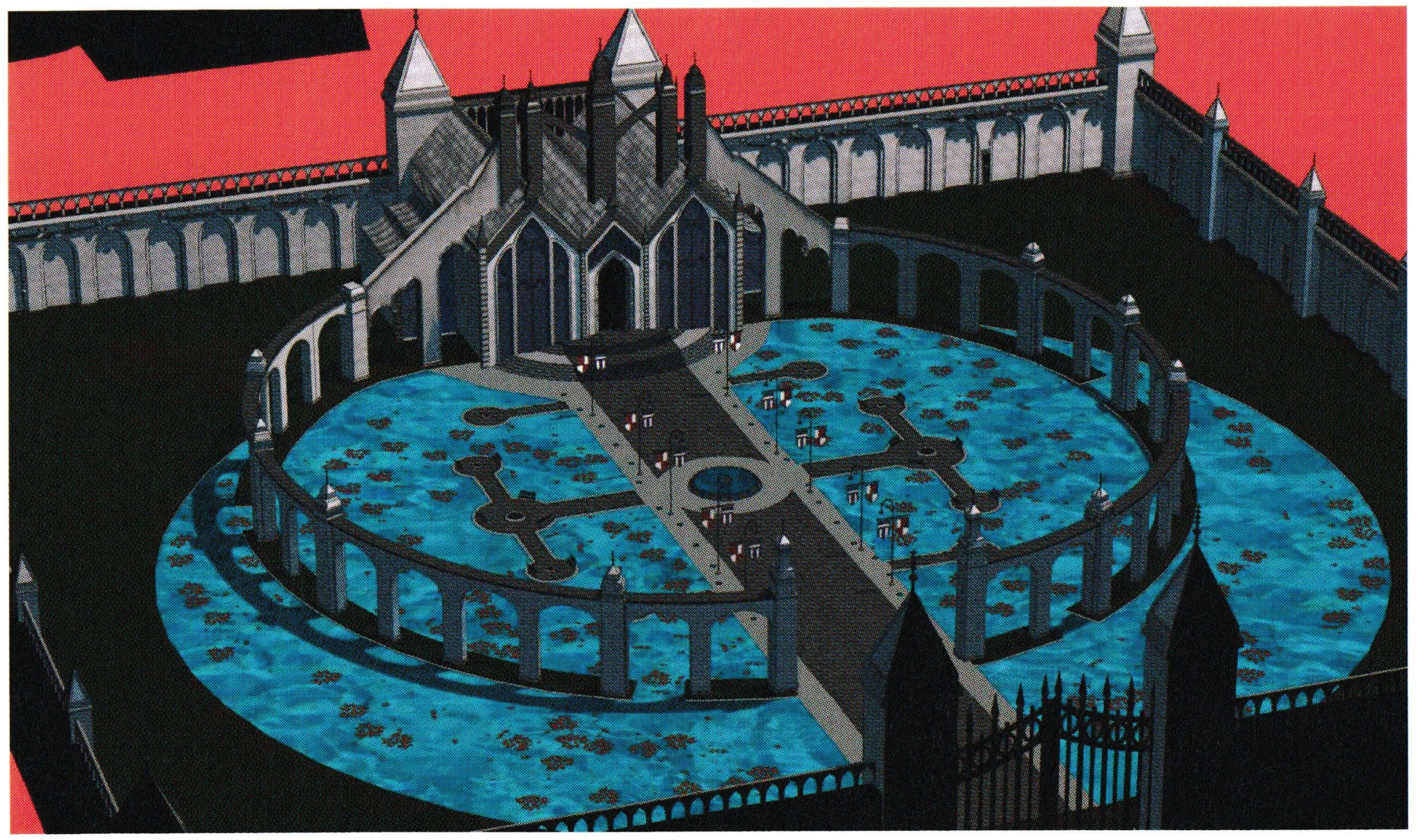
雑誌

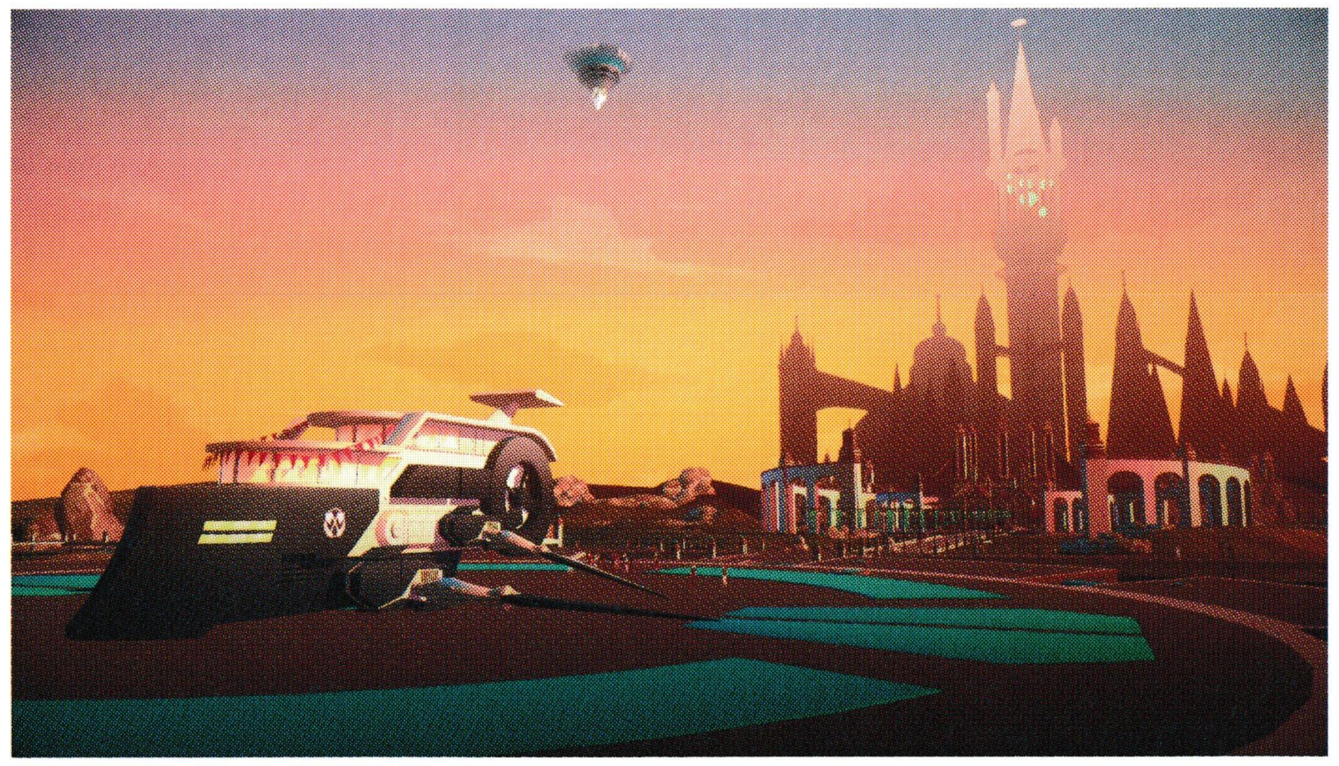


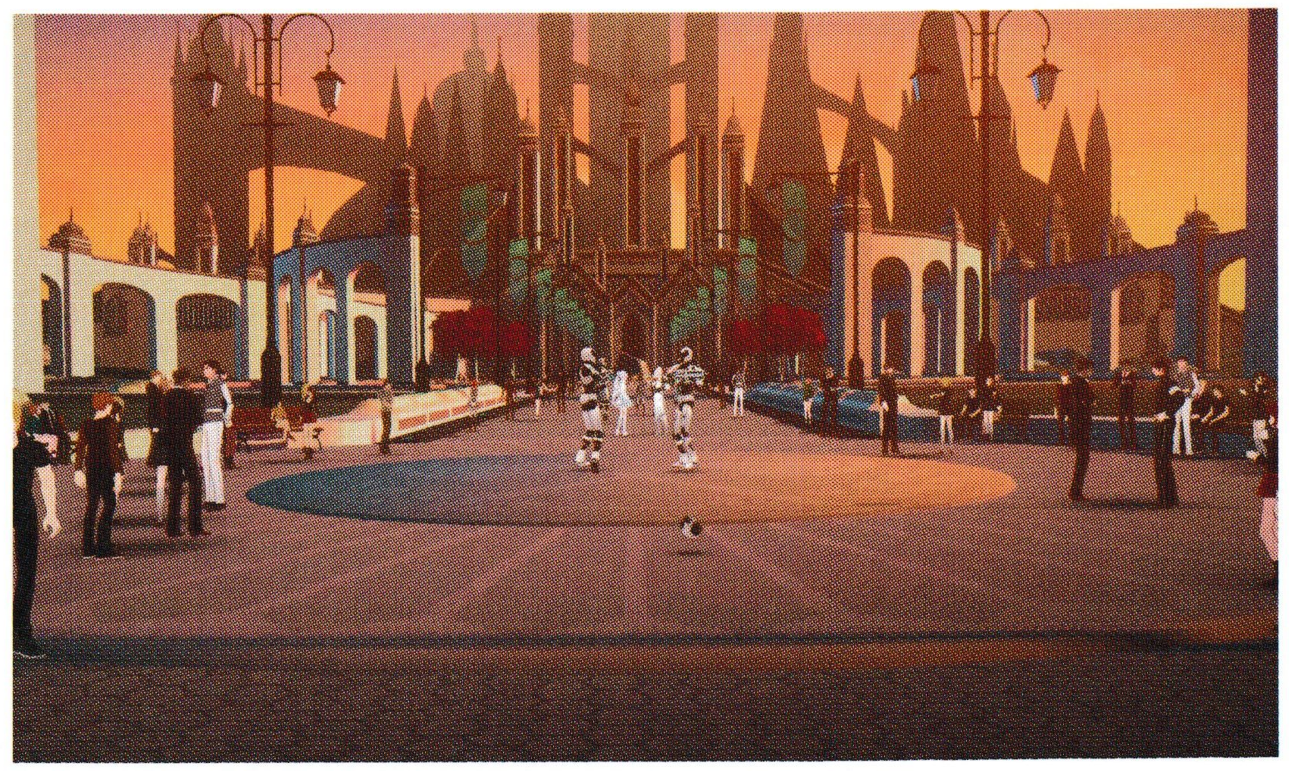


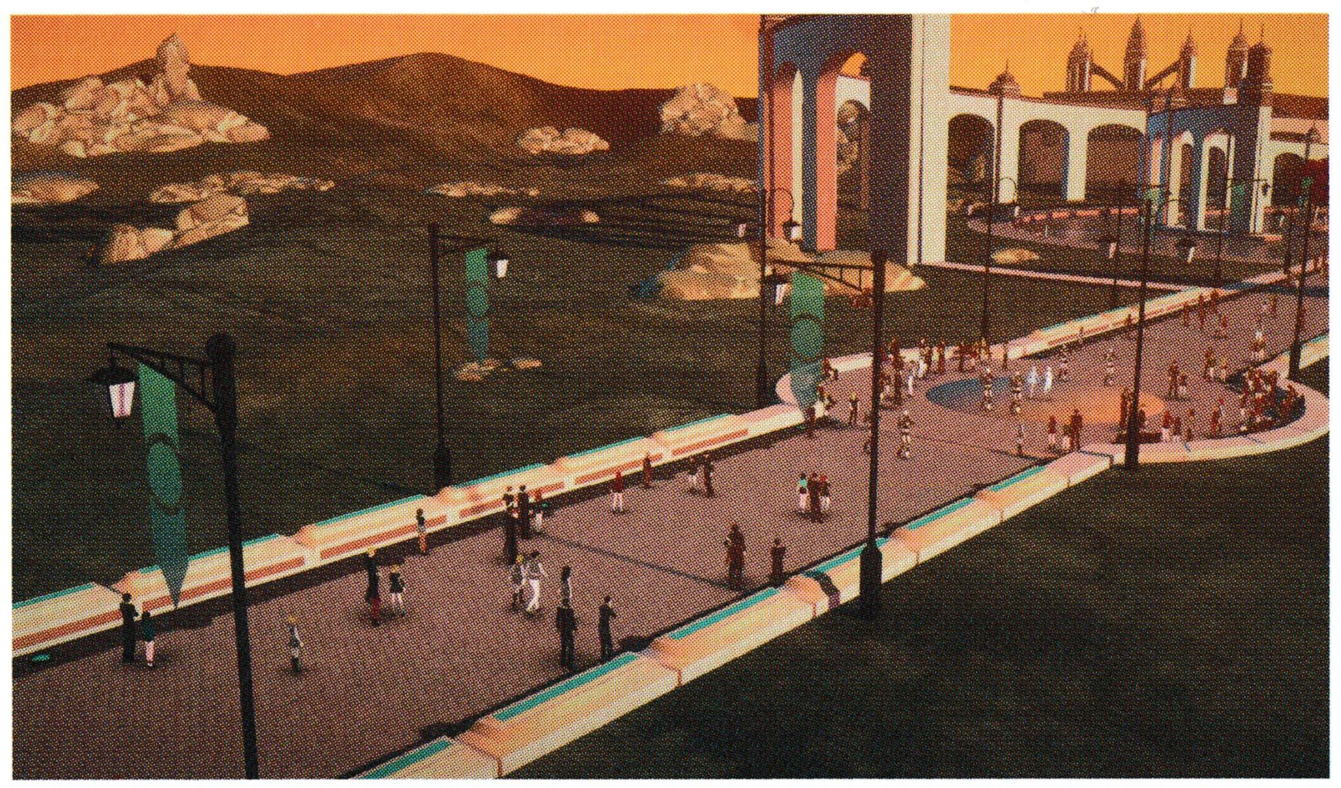






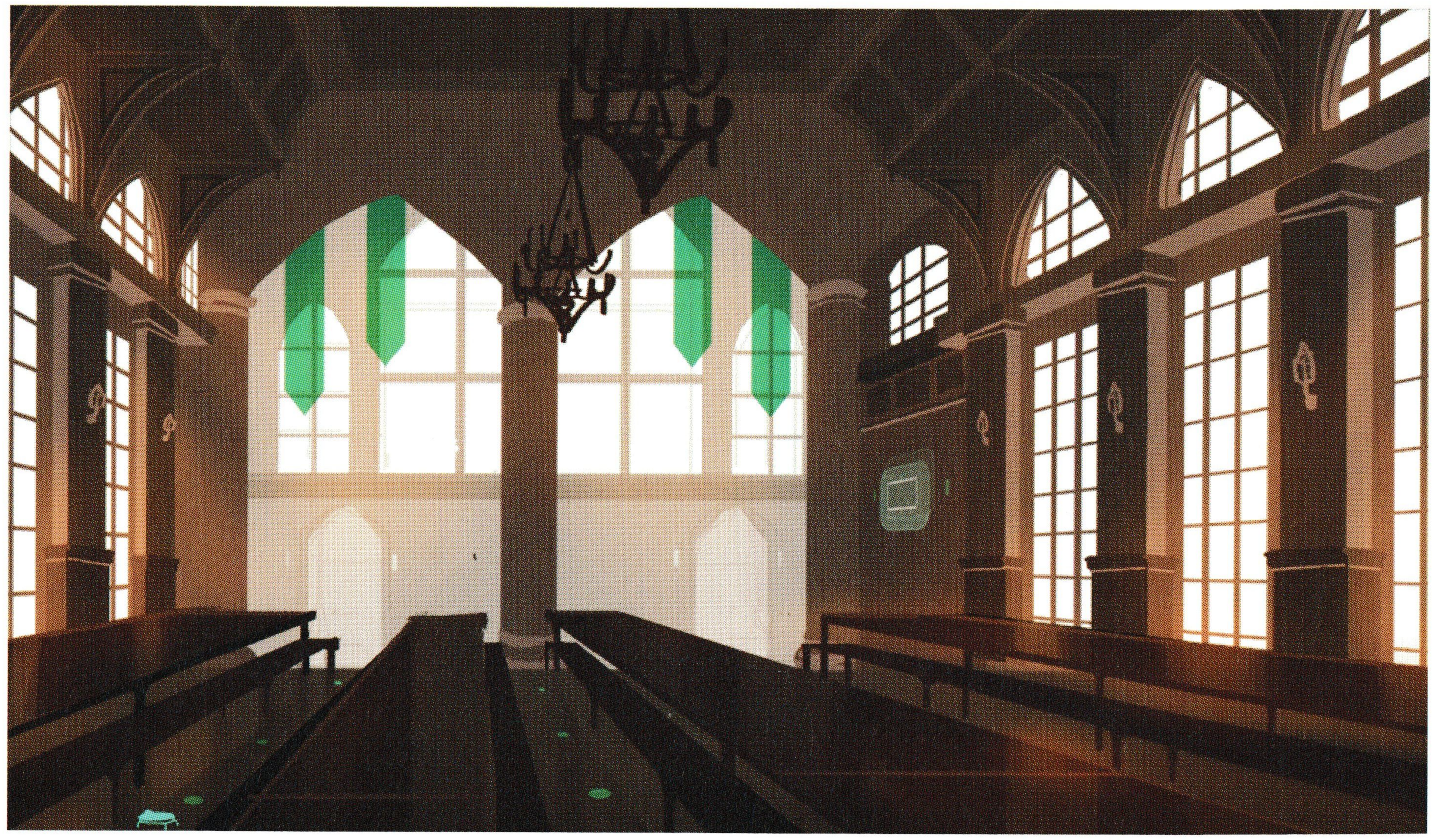




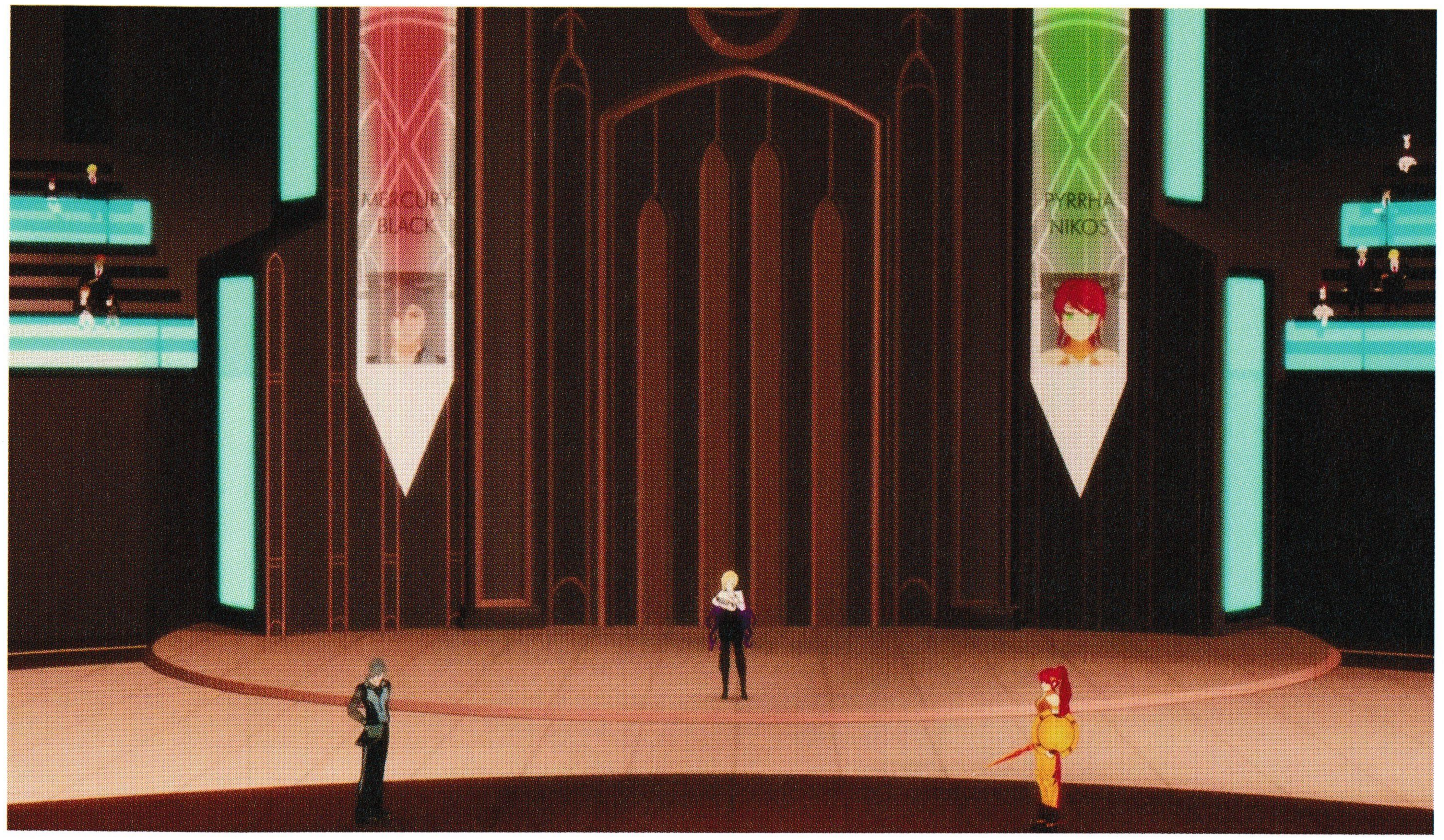


ビーコン・アカデミー外観

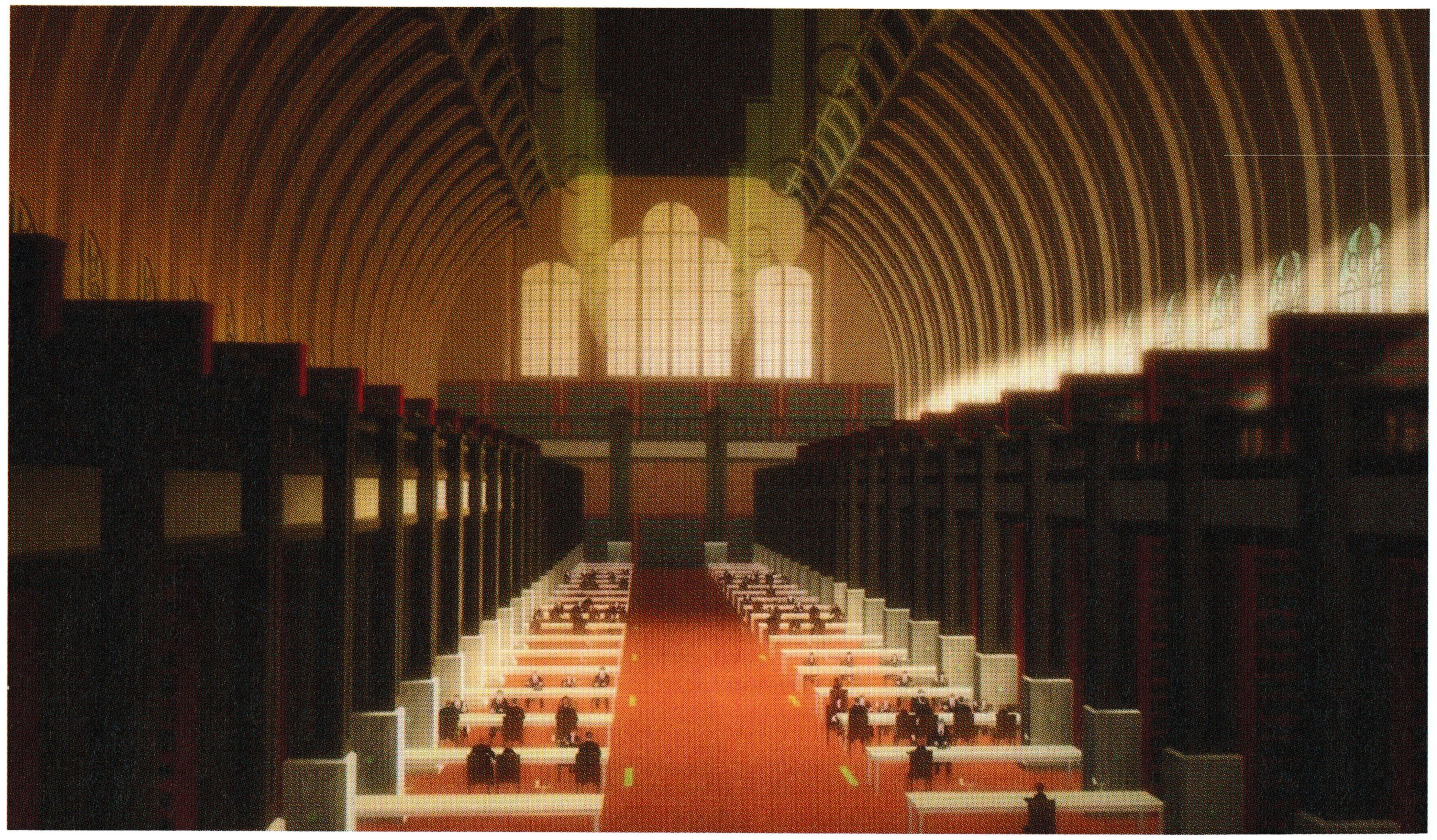




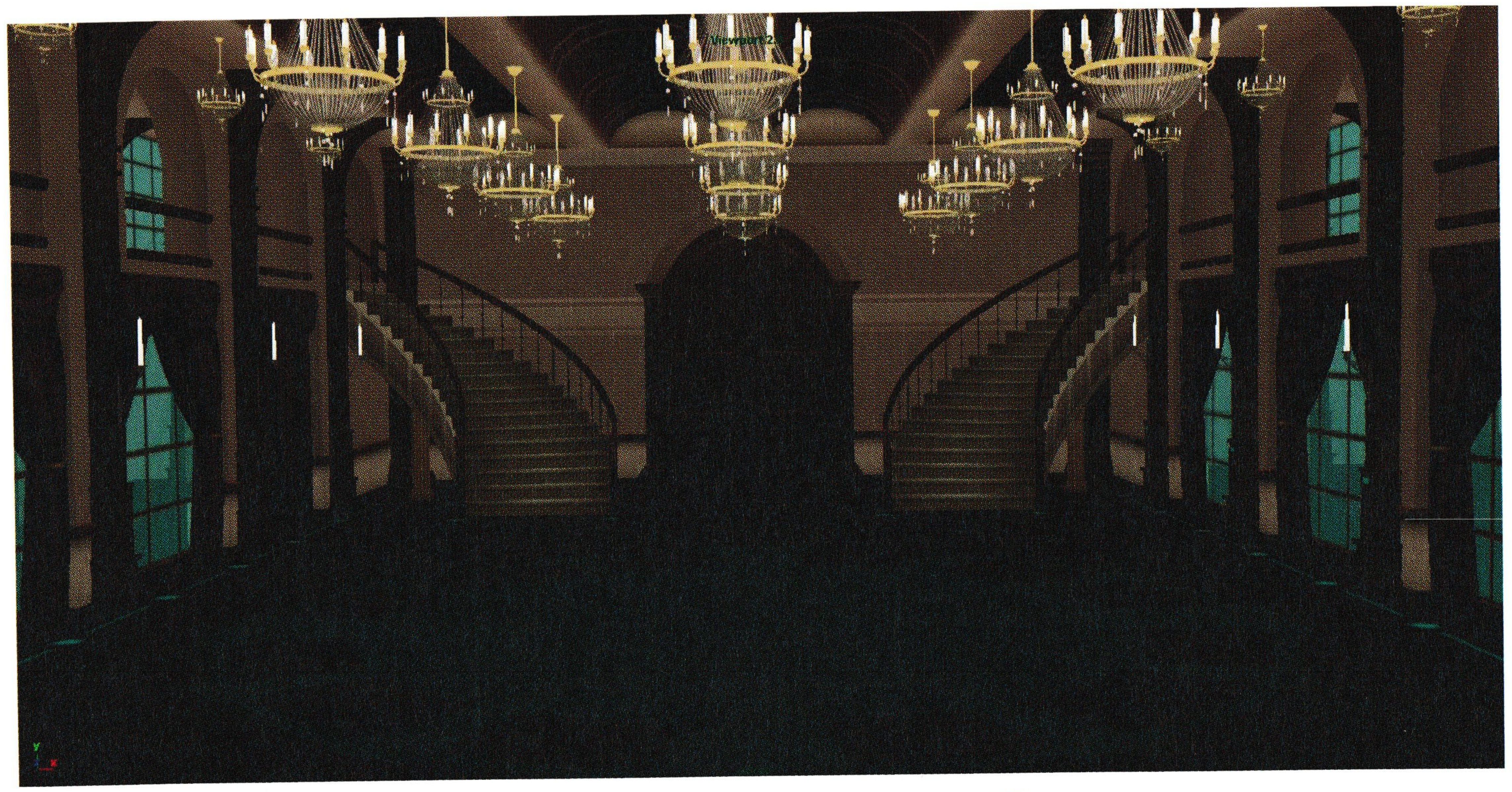
ビーコン・アカデミー ダイニングルーム

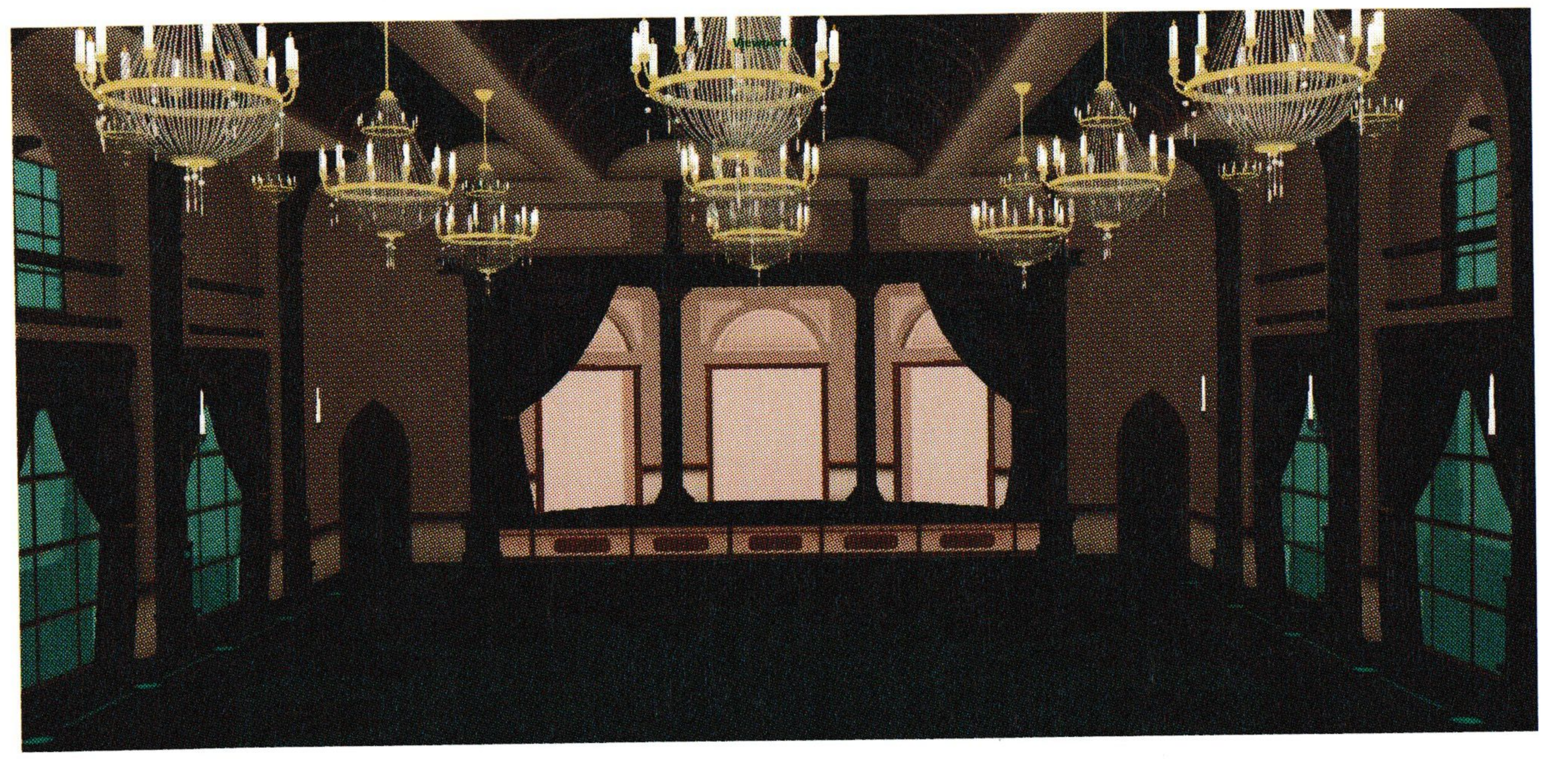


ビーコン・アカデミー アリーナ

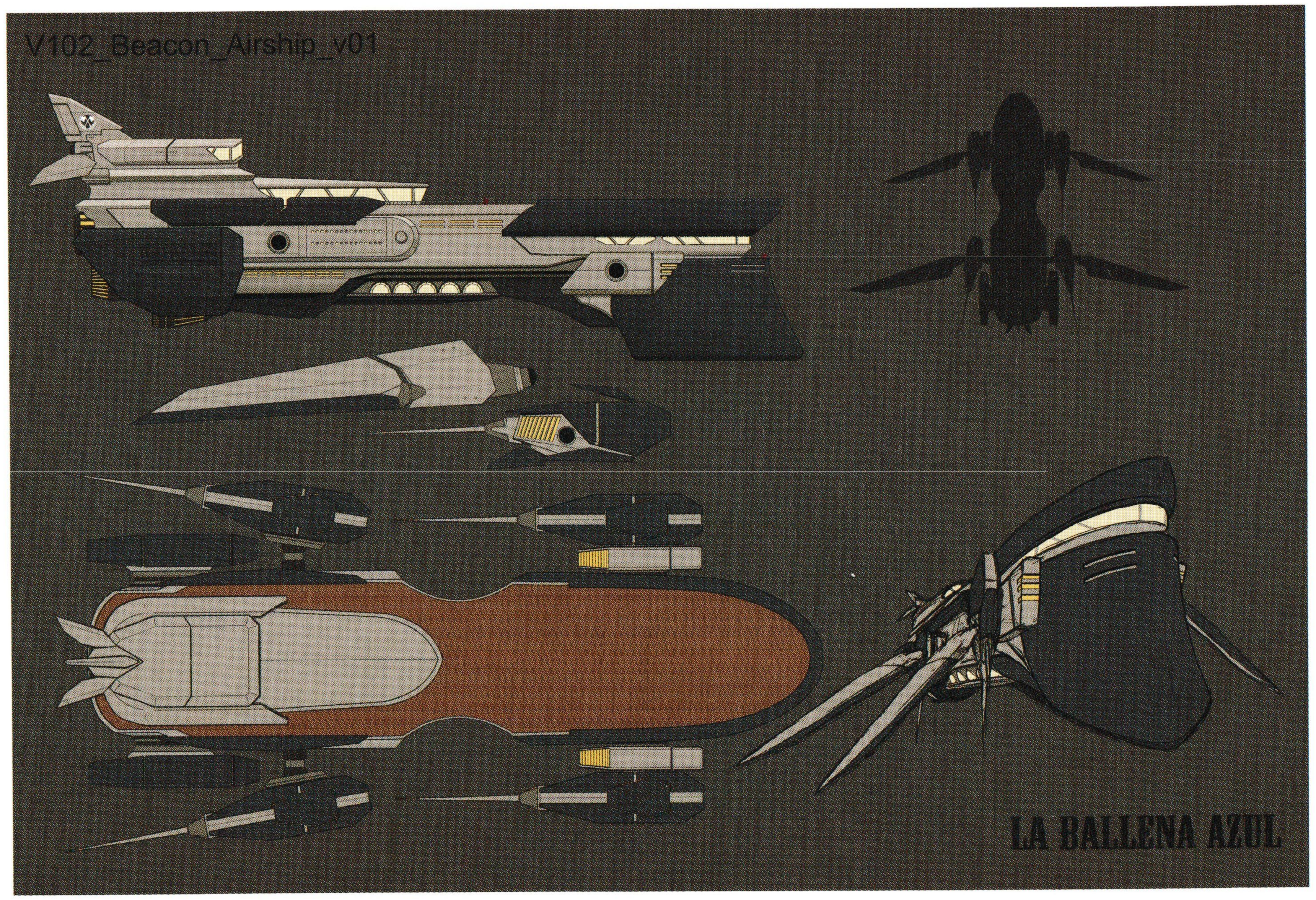


ビーコン・アカデミー ライブラリー

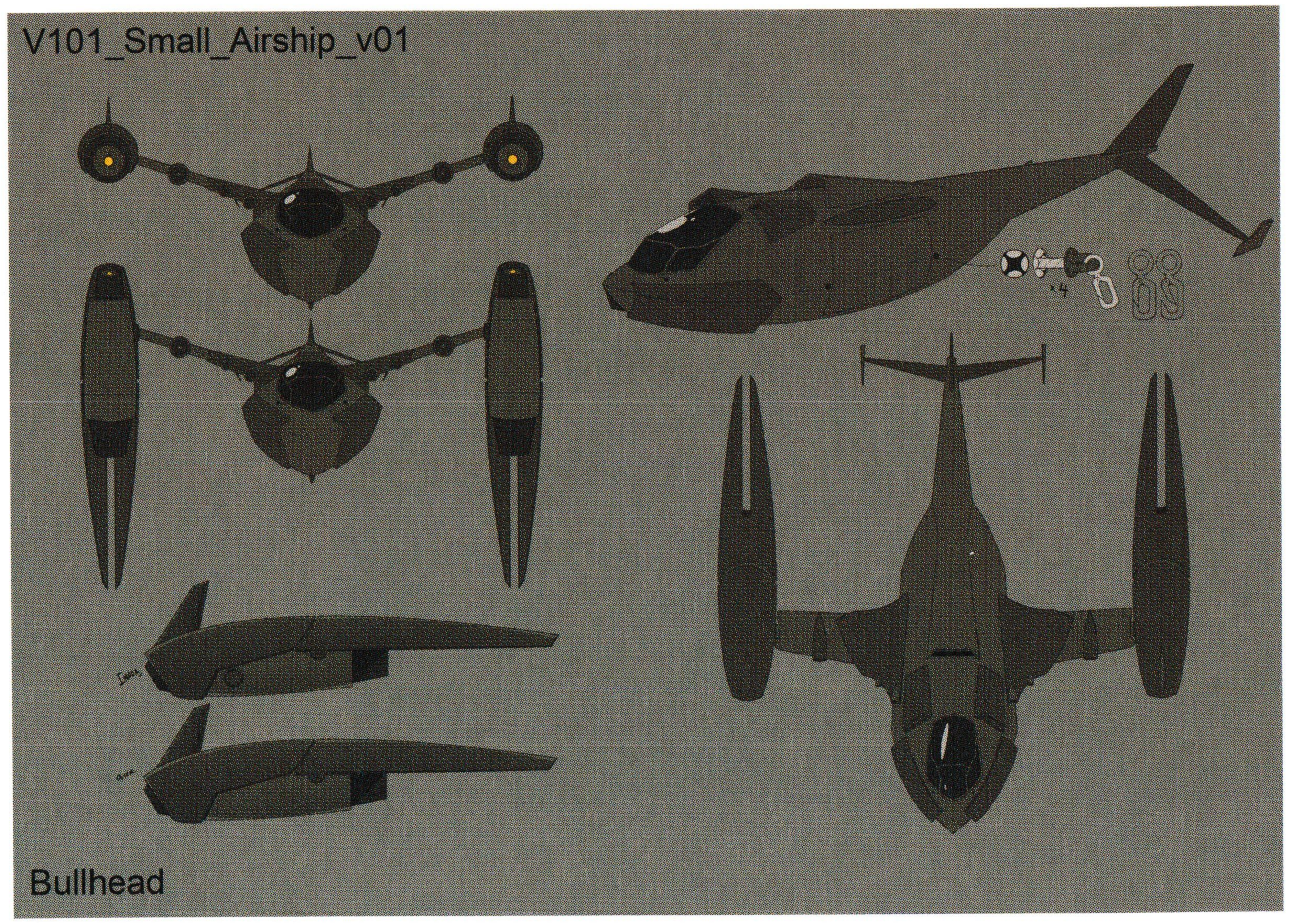




ビーコン・アカデミー
ボールルーム

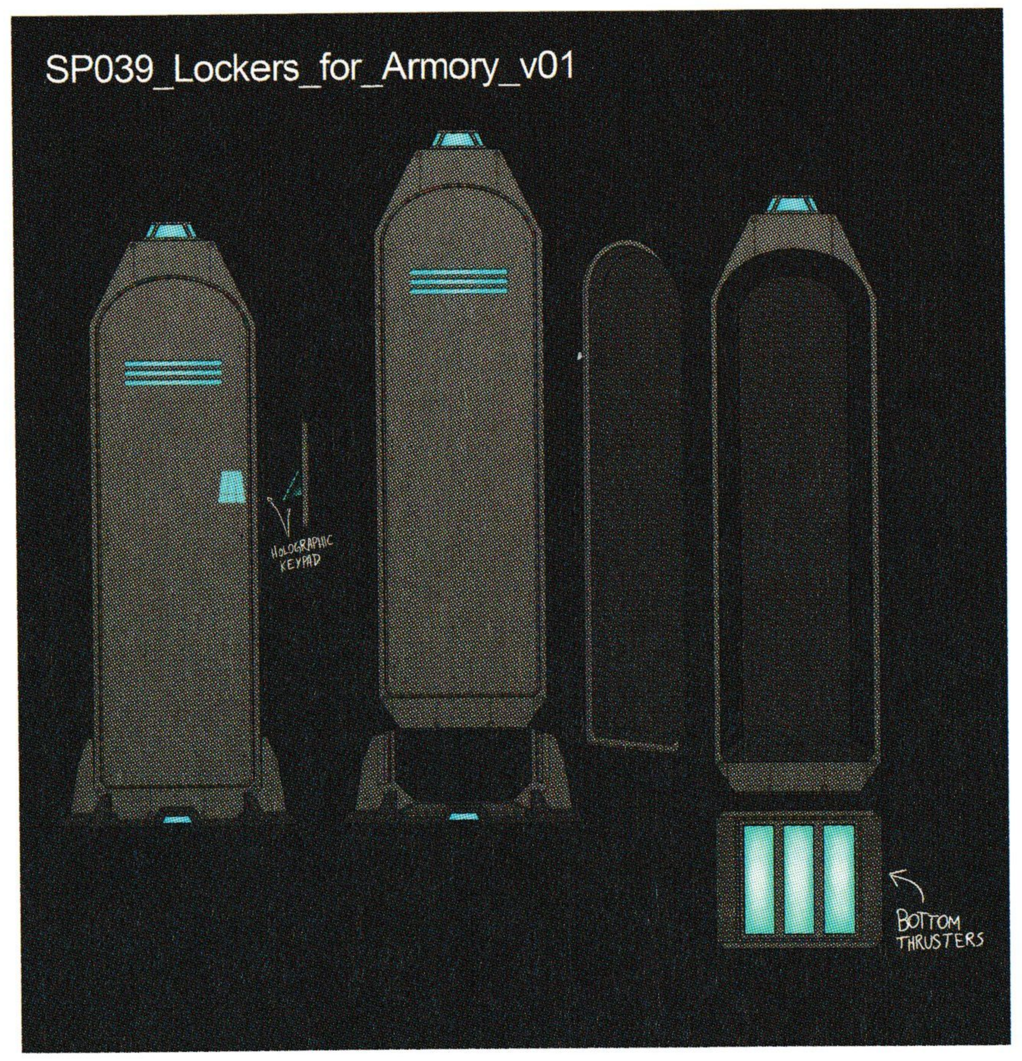


エアシップ



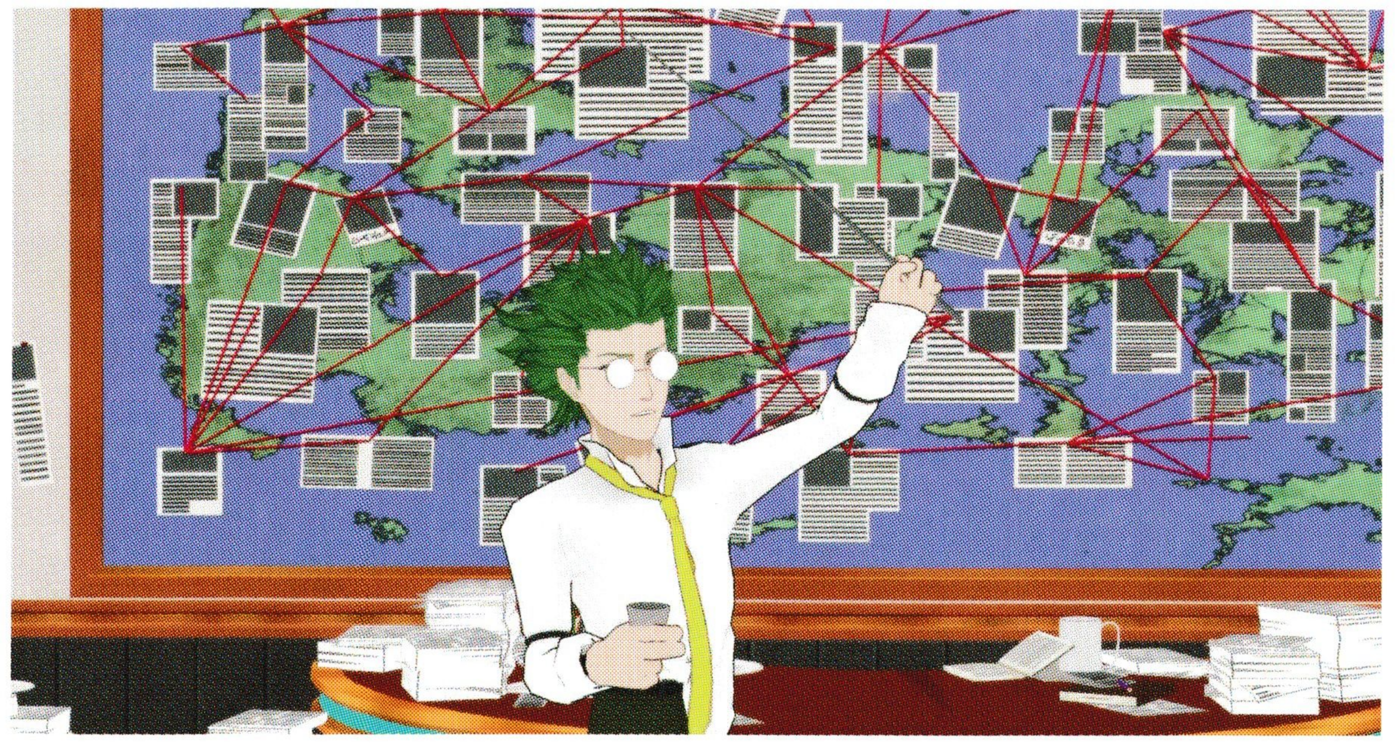
ビーコン・アカデミー 武器保管ロッカー

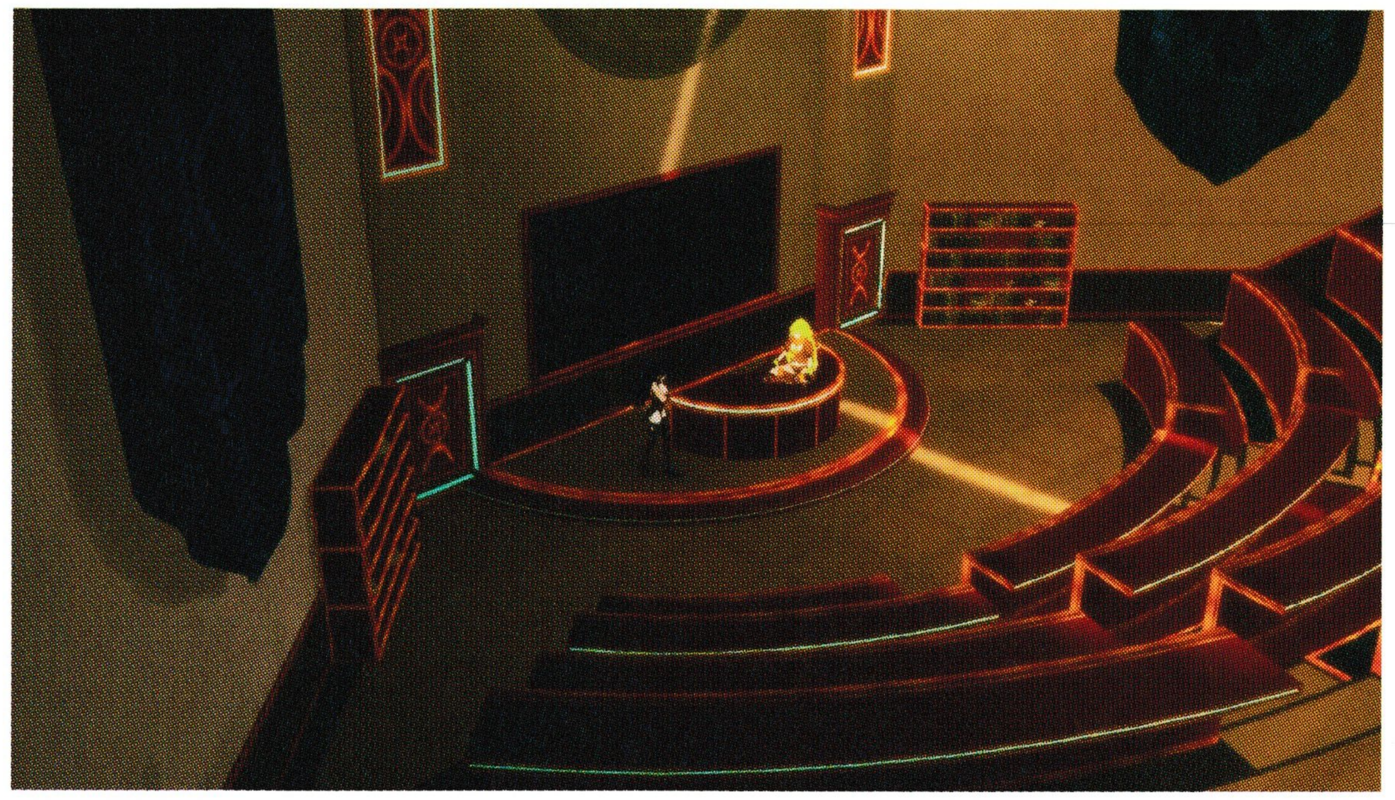




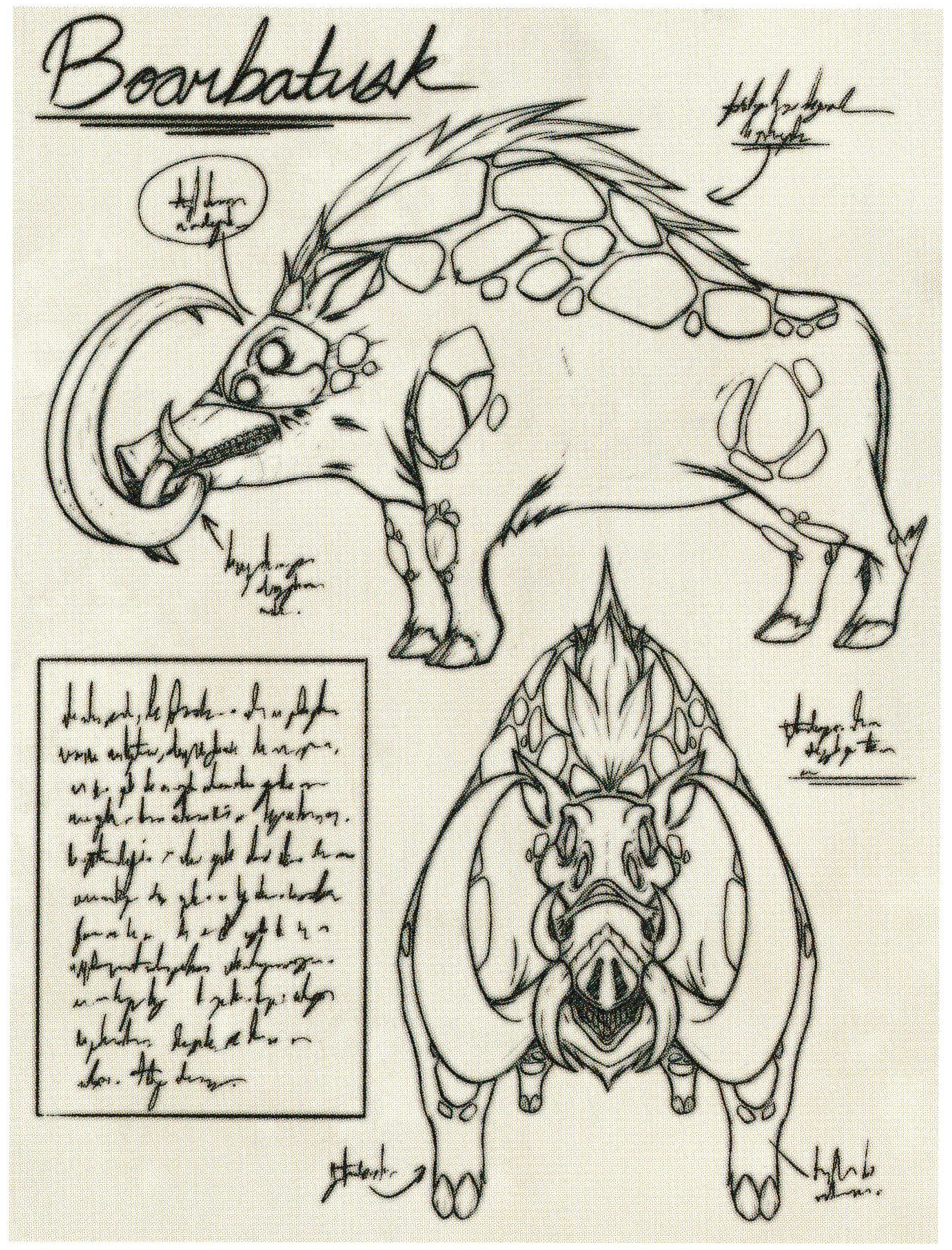
BACKGROUNDS

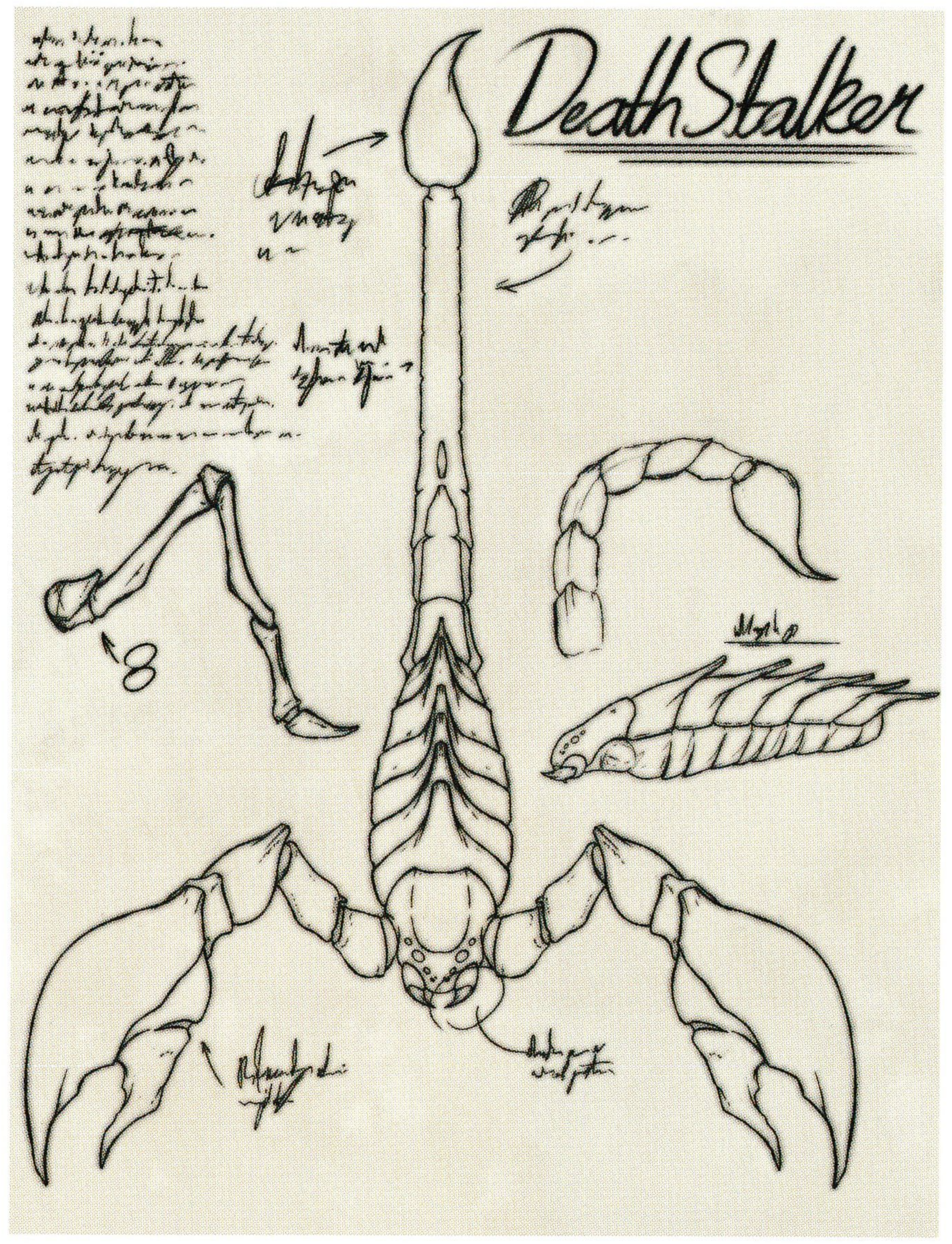




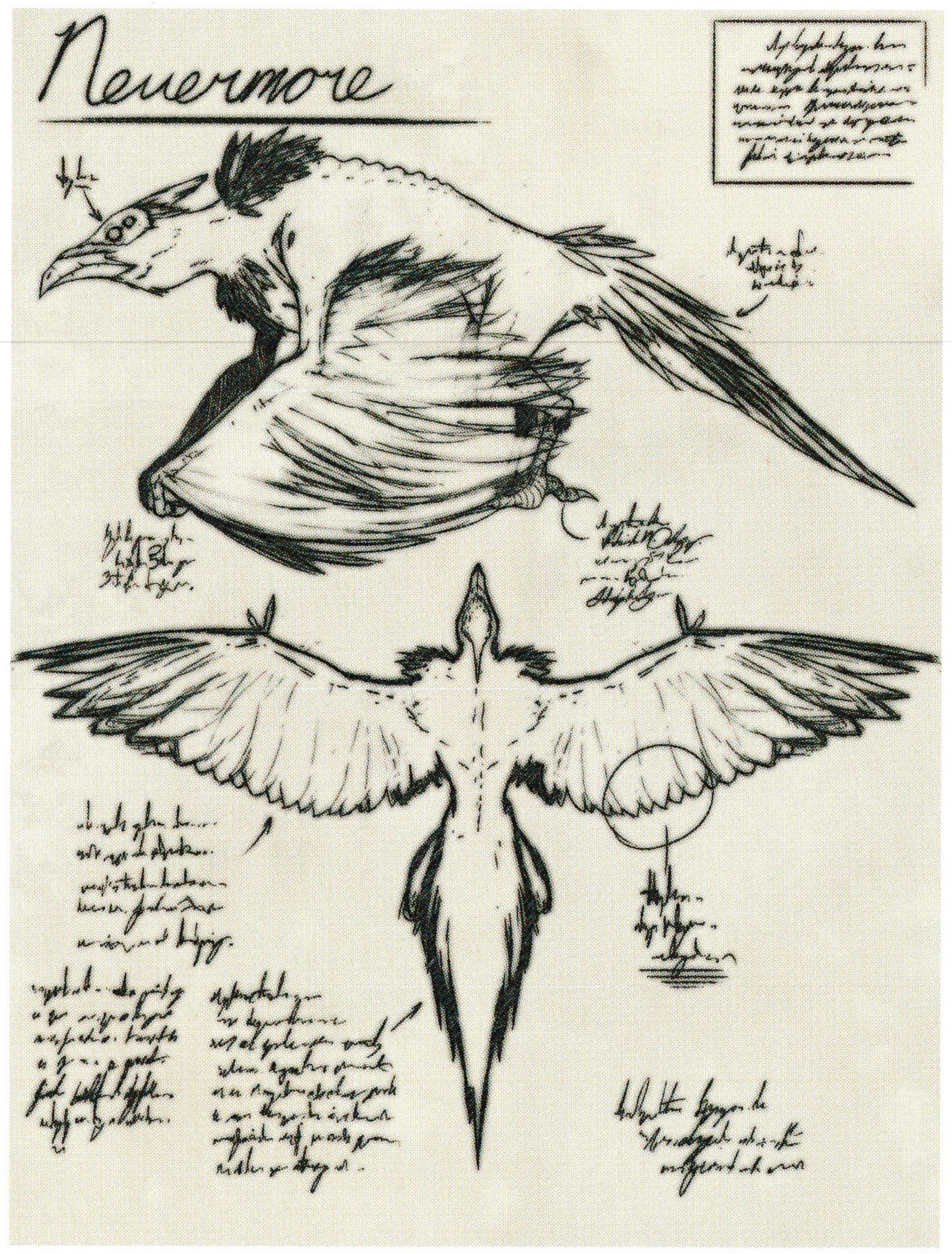


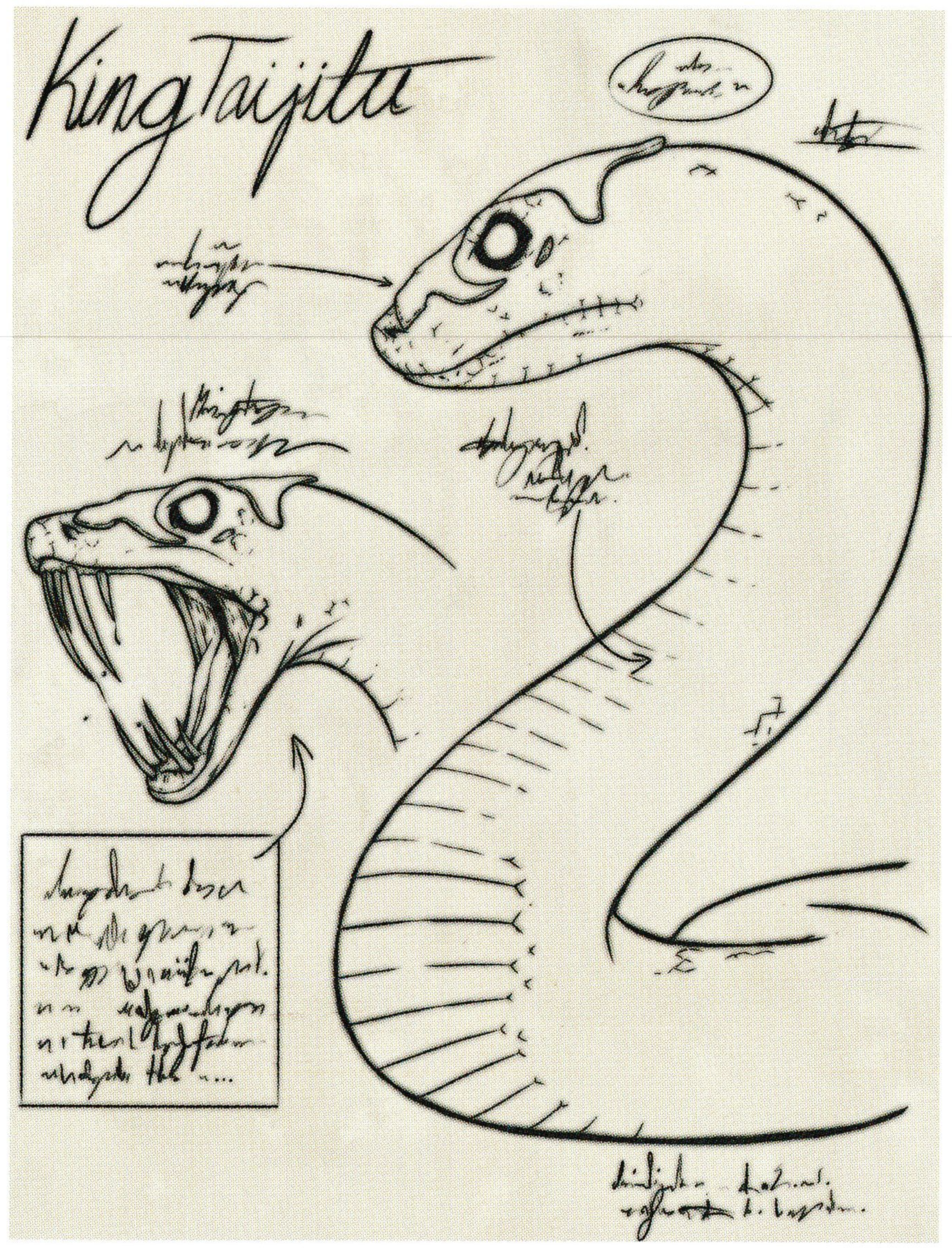
ビーコン・アカデミー 教室









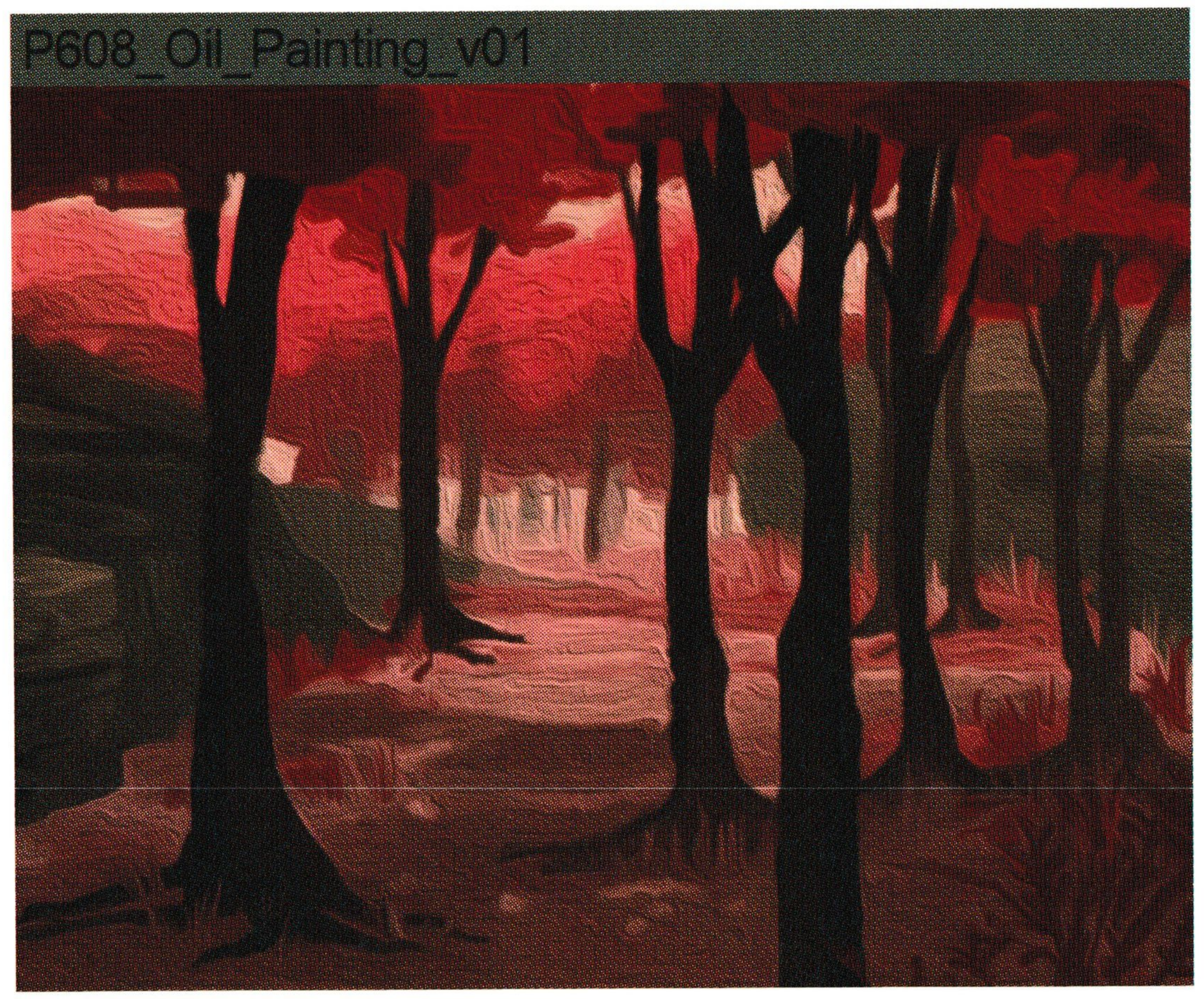




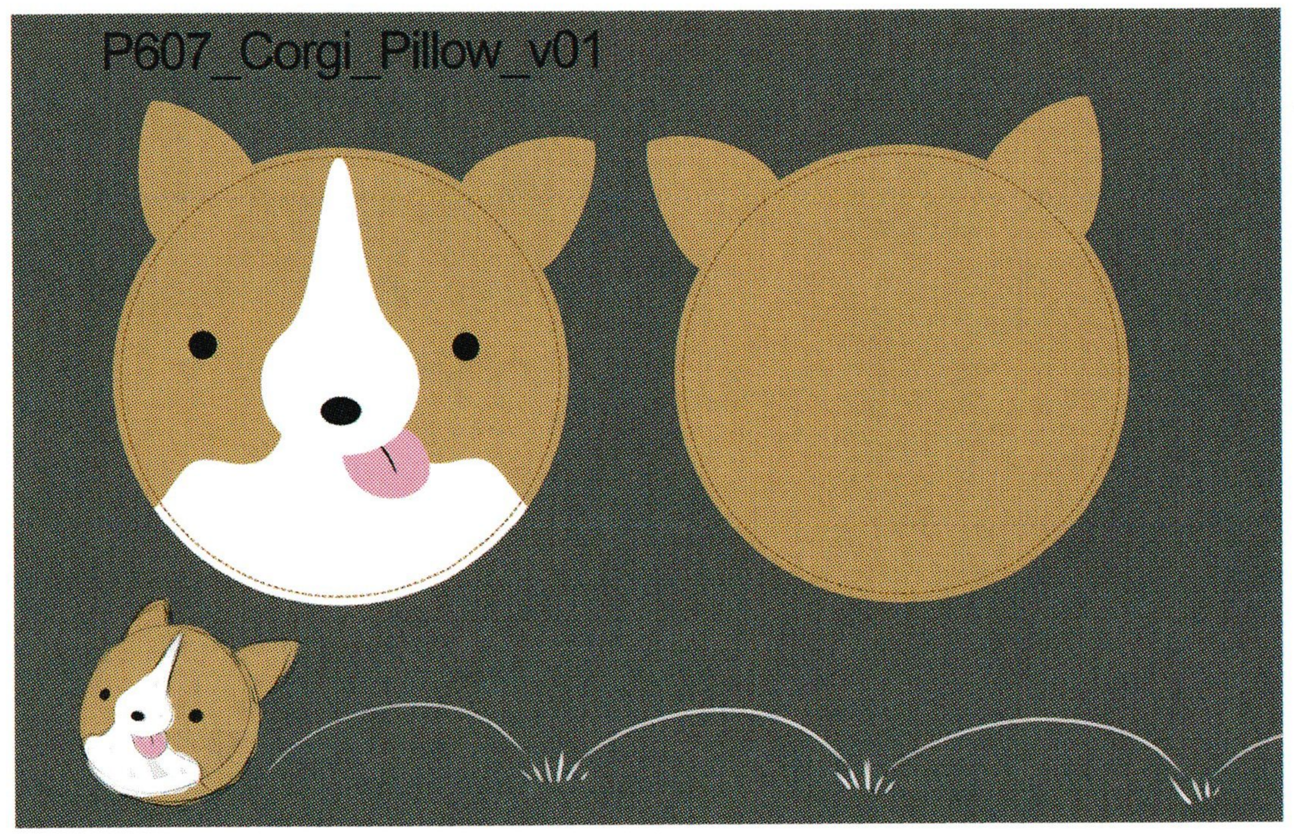


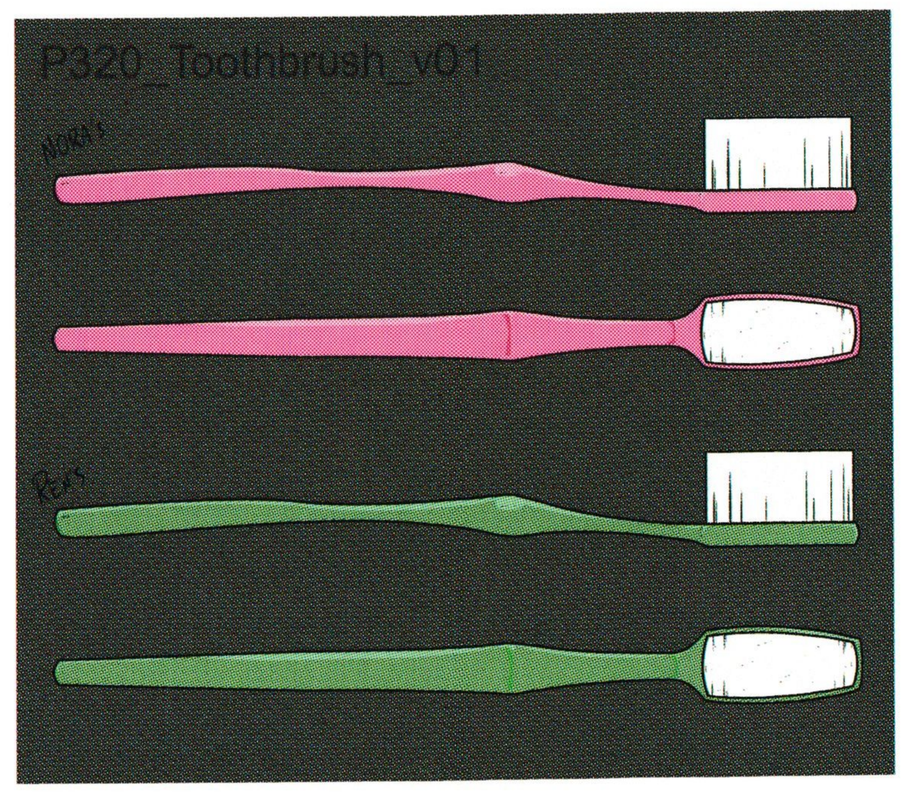


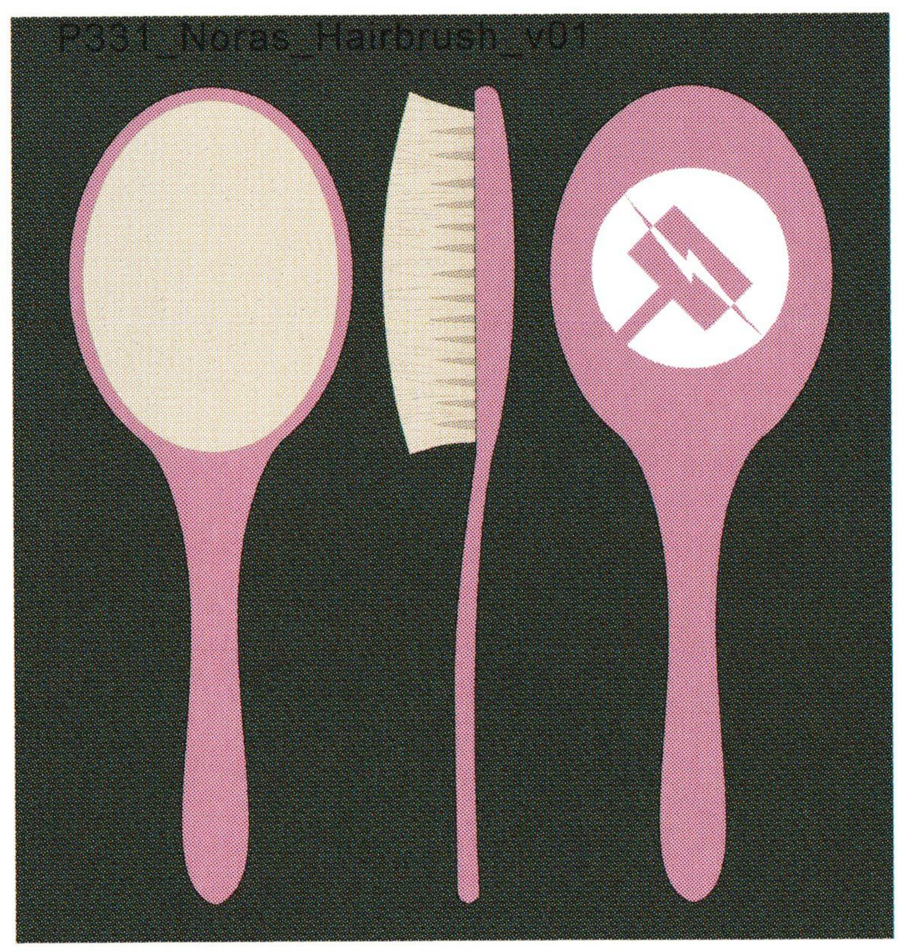
ビーコン・アカデミー 学生寮













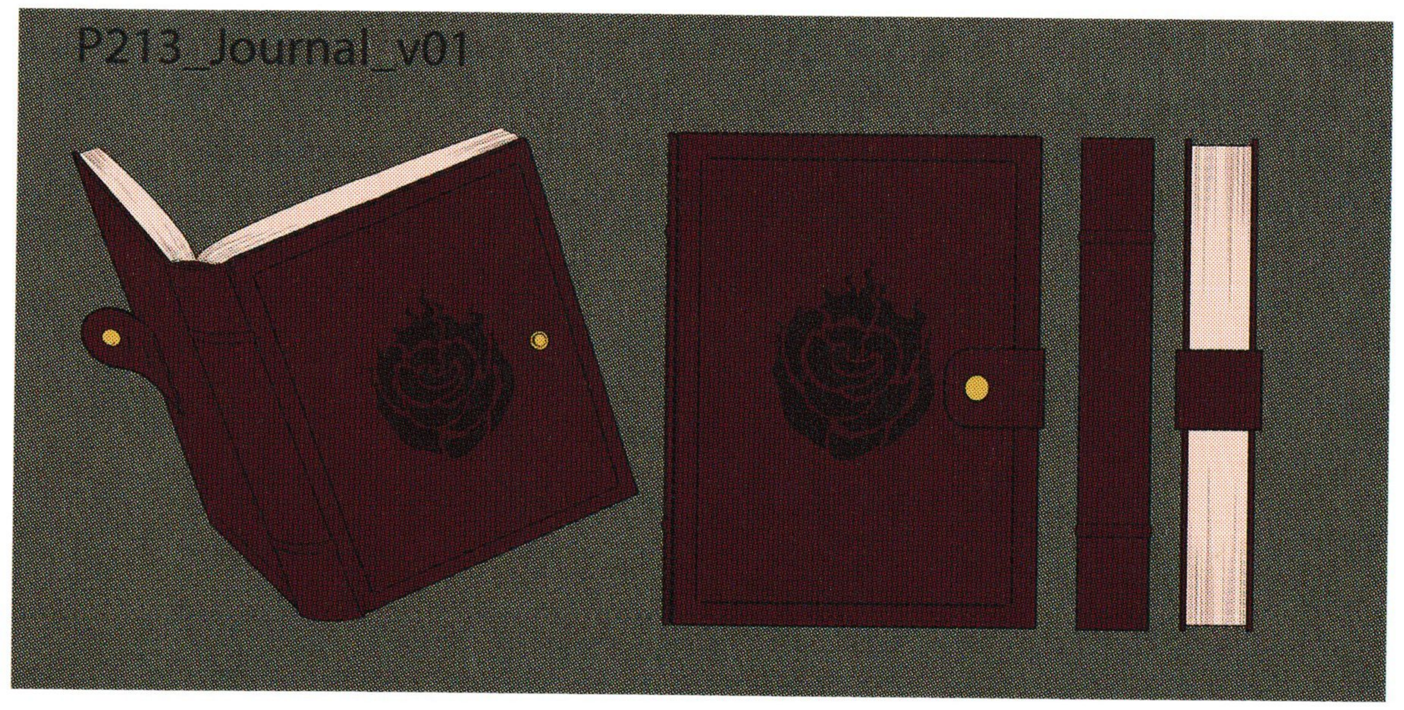
チームRWBY&JNPRの部屋の
小物類

PROPS

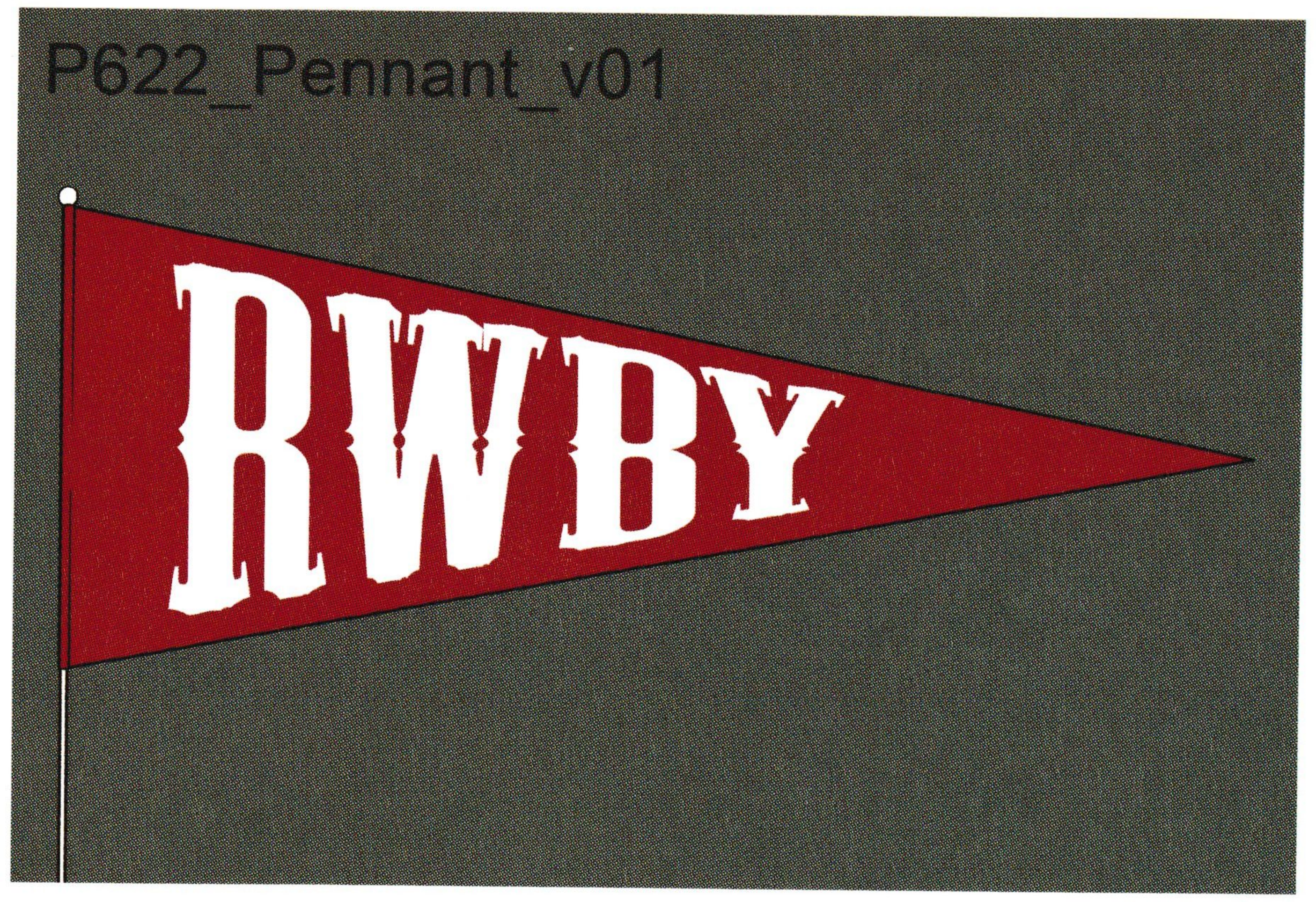
VOLUME 1 ❖ 小道具



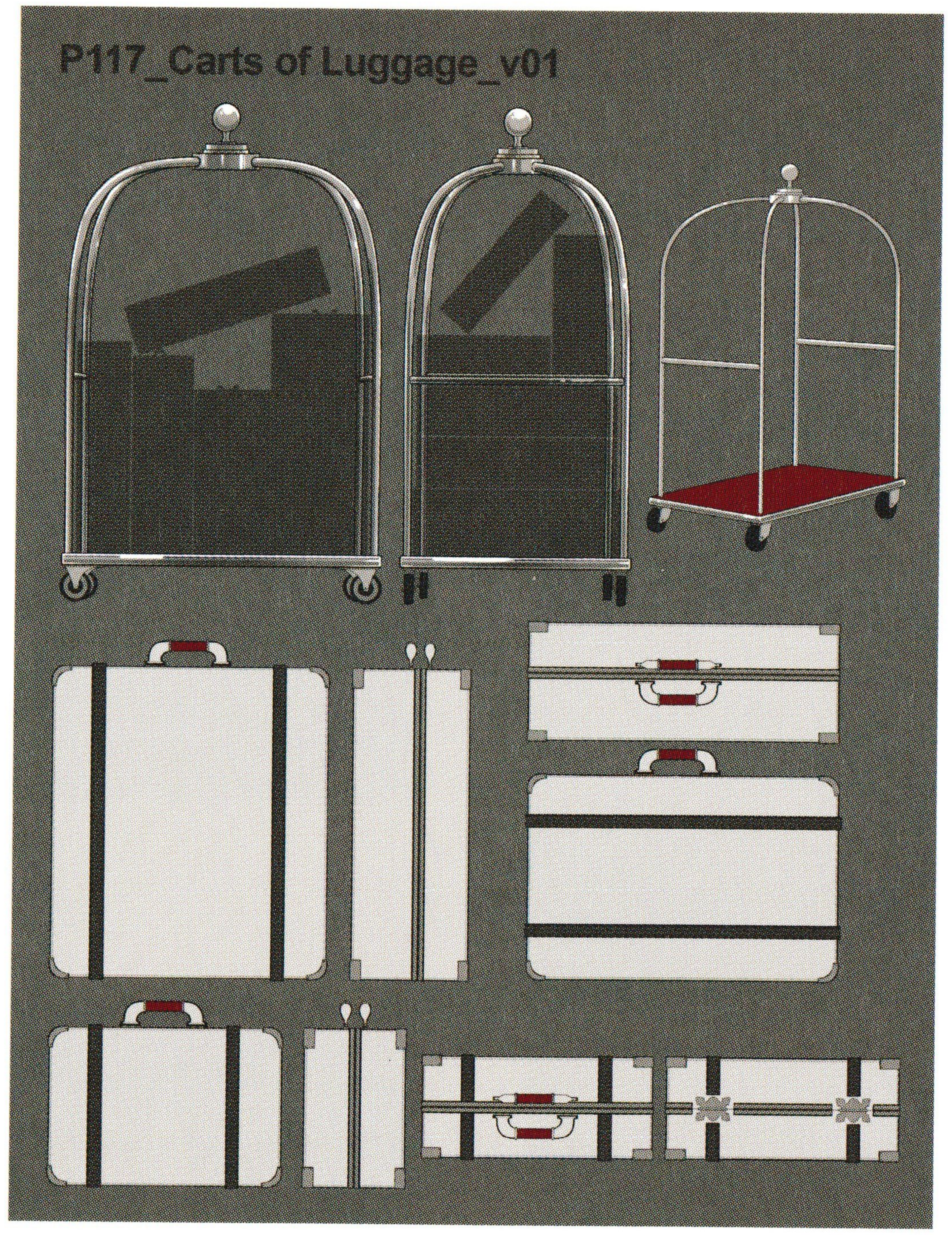
ルビーのヘッドフォン



ルビーの日記帳



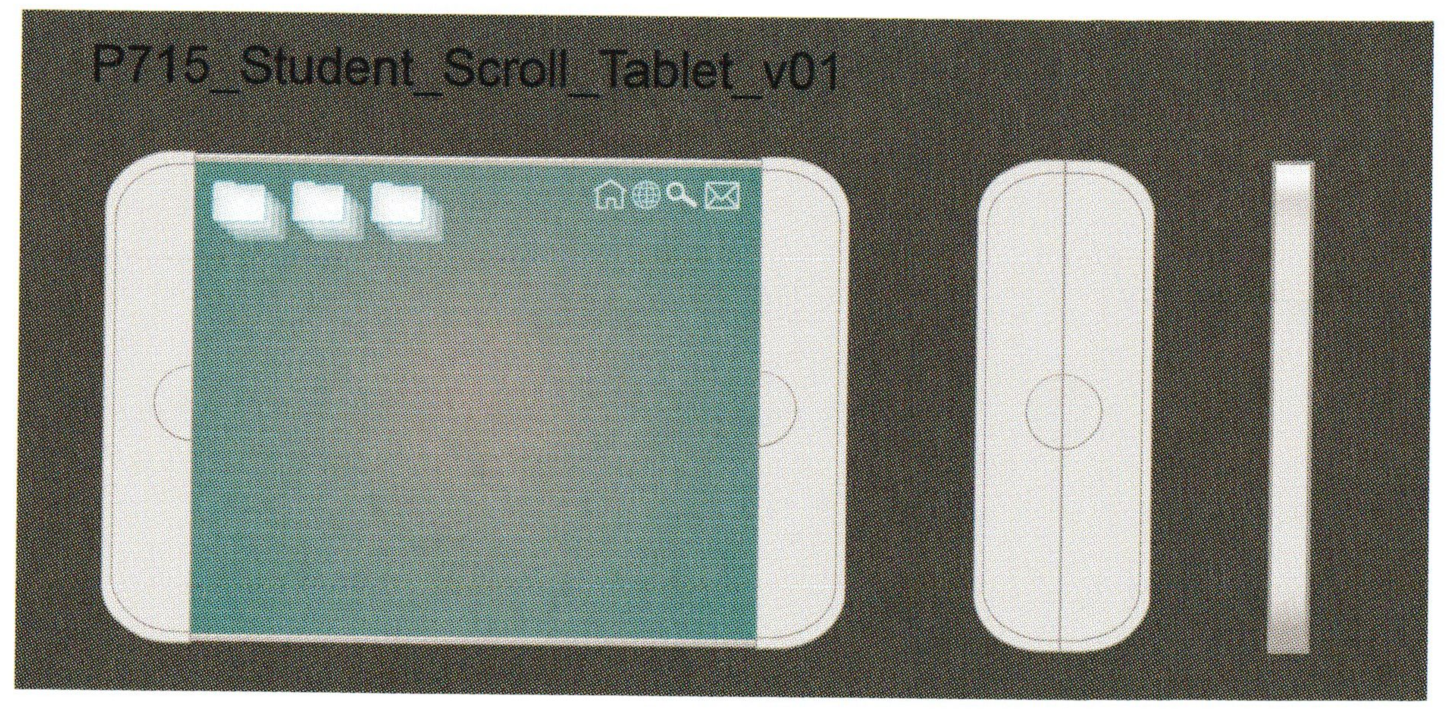
チームRWBYのペナント



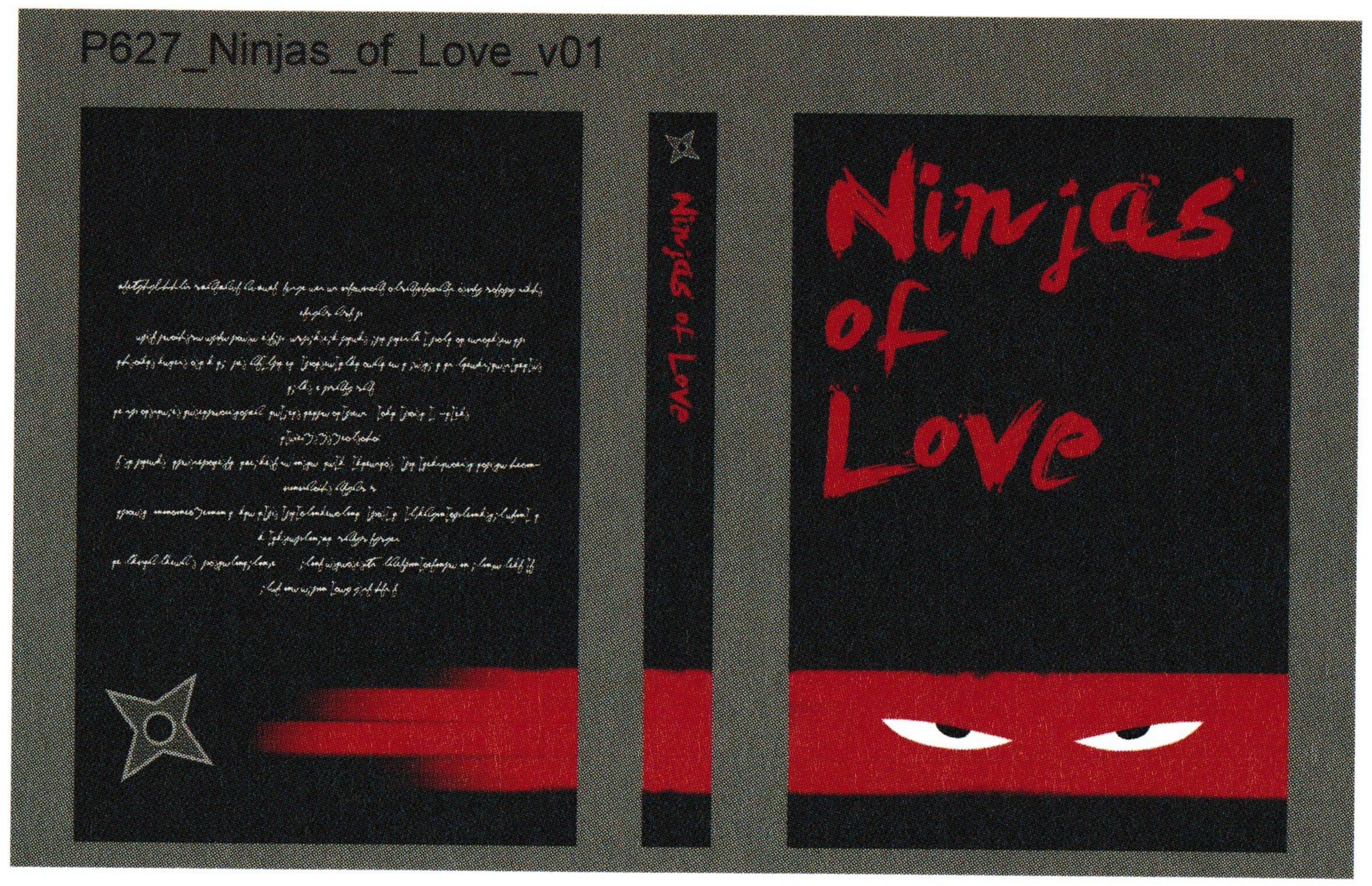
ワイスの入学時荷物



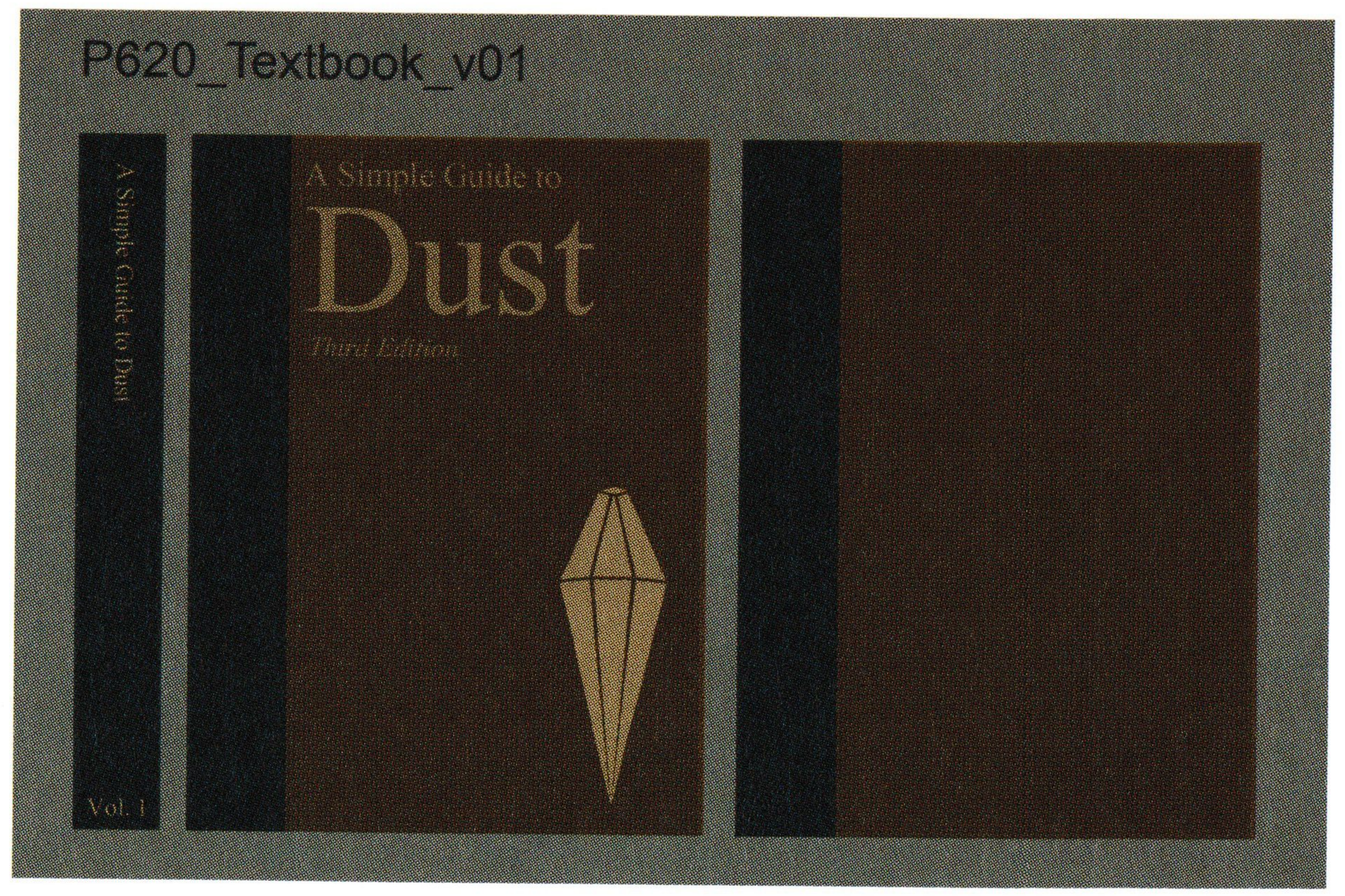
ワイスのダスト収納ケース



生徒用スクロール



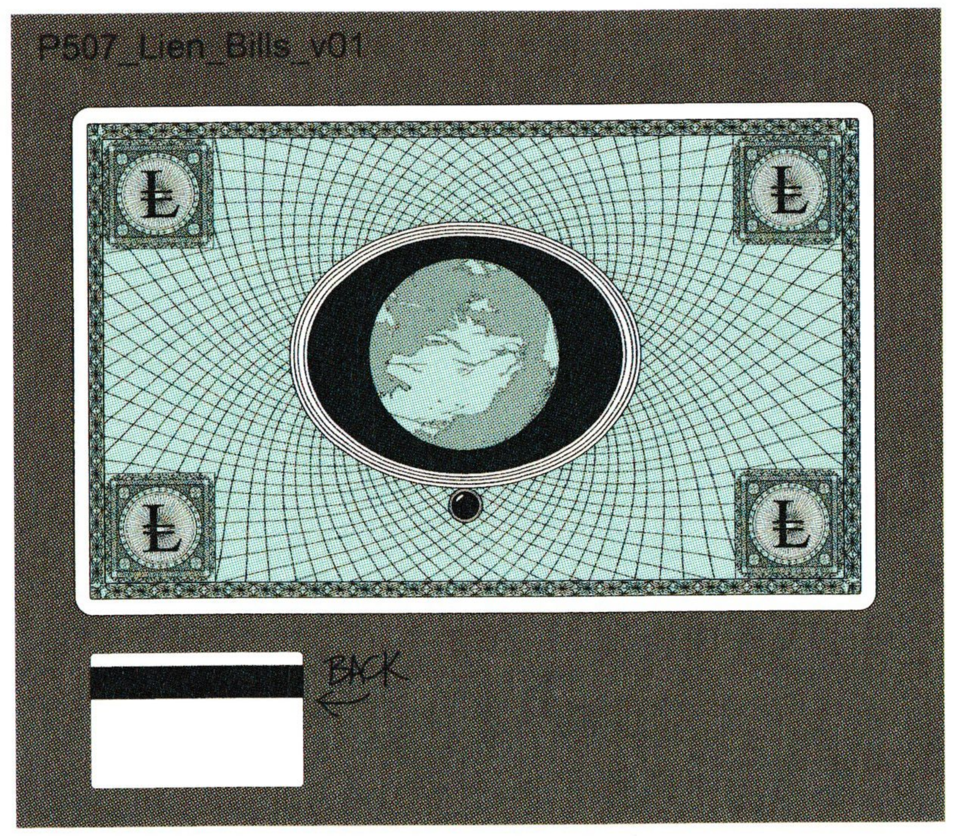
ブレイクの本



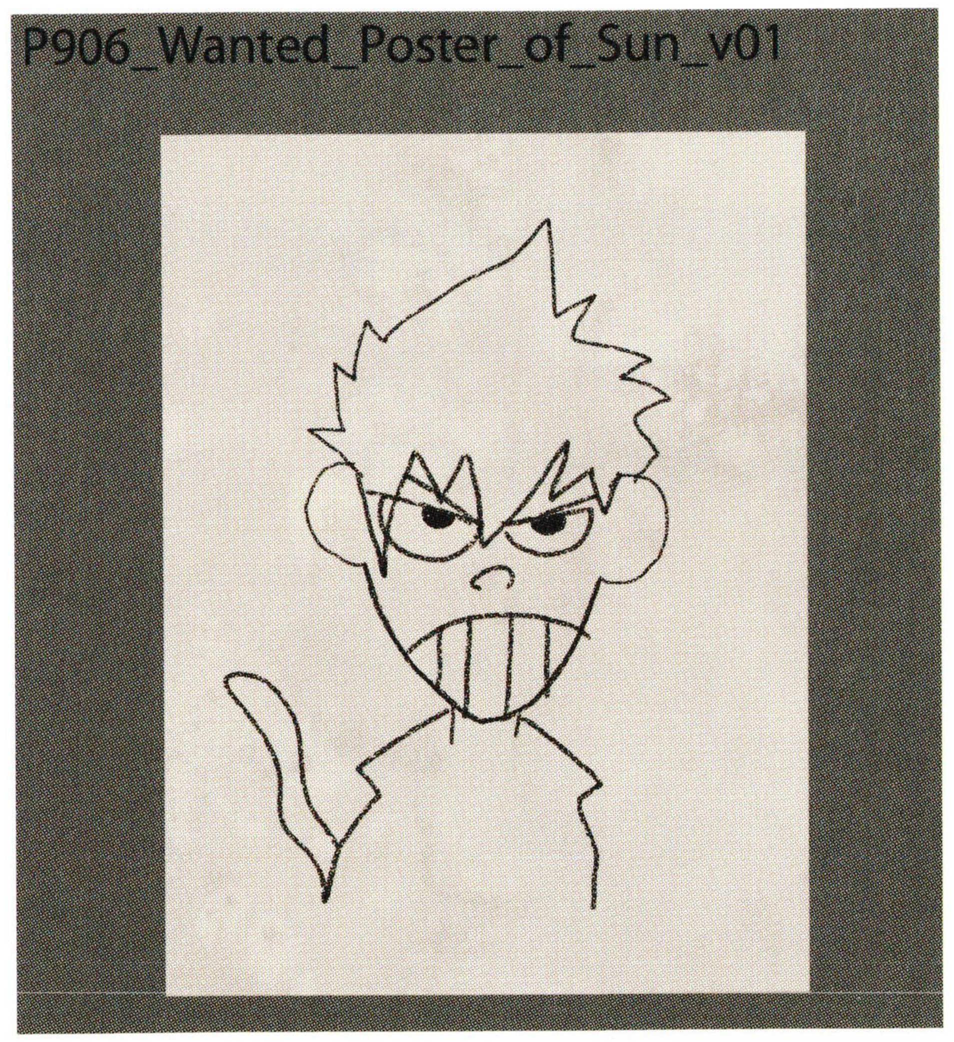
教科書



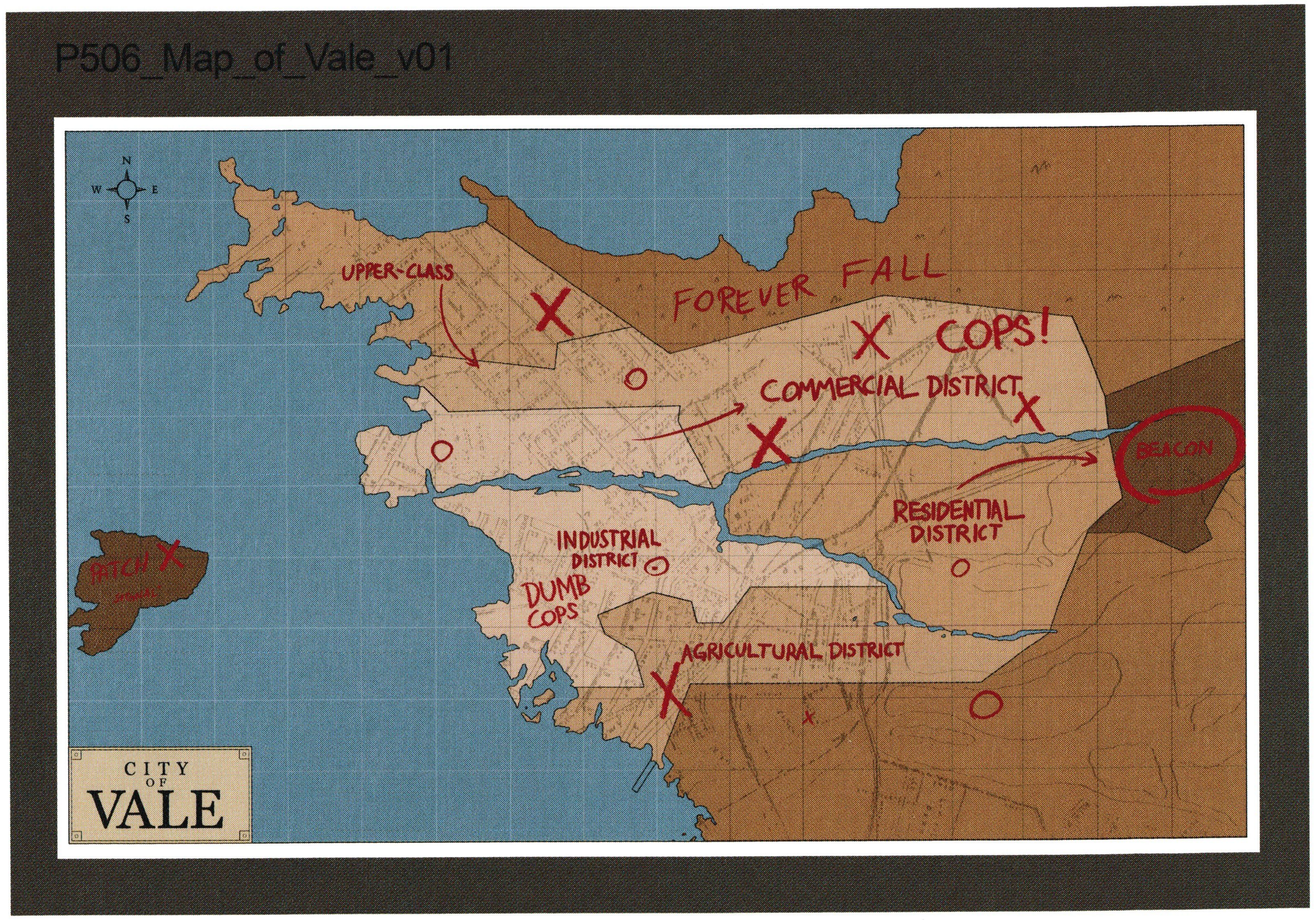
グリンダのスクロール



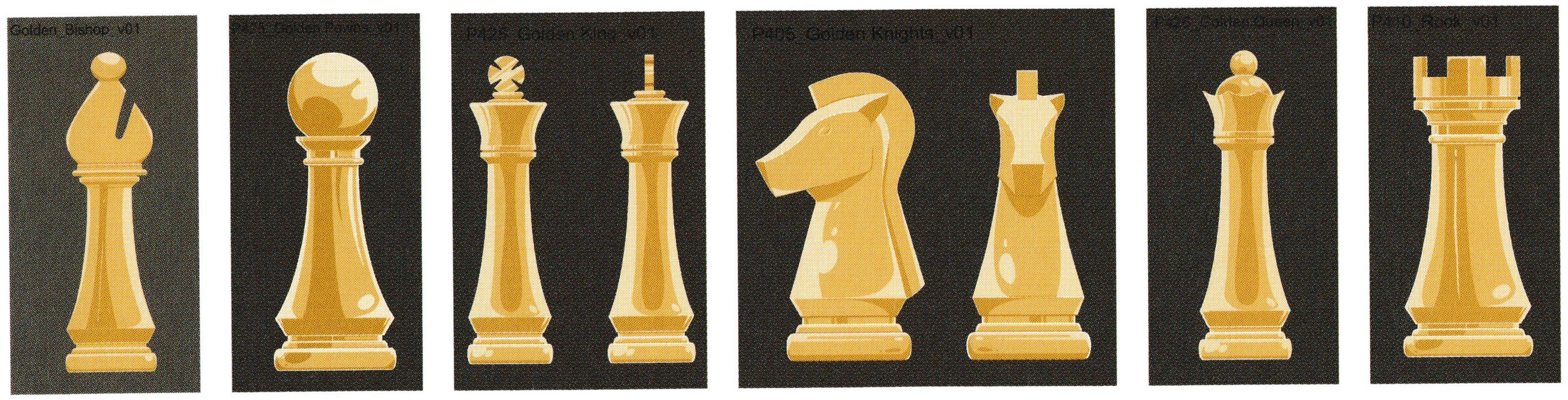
リエン札



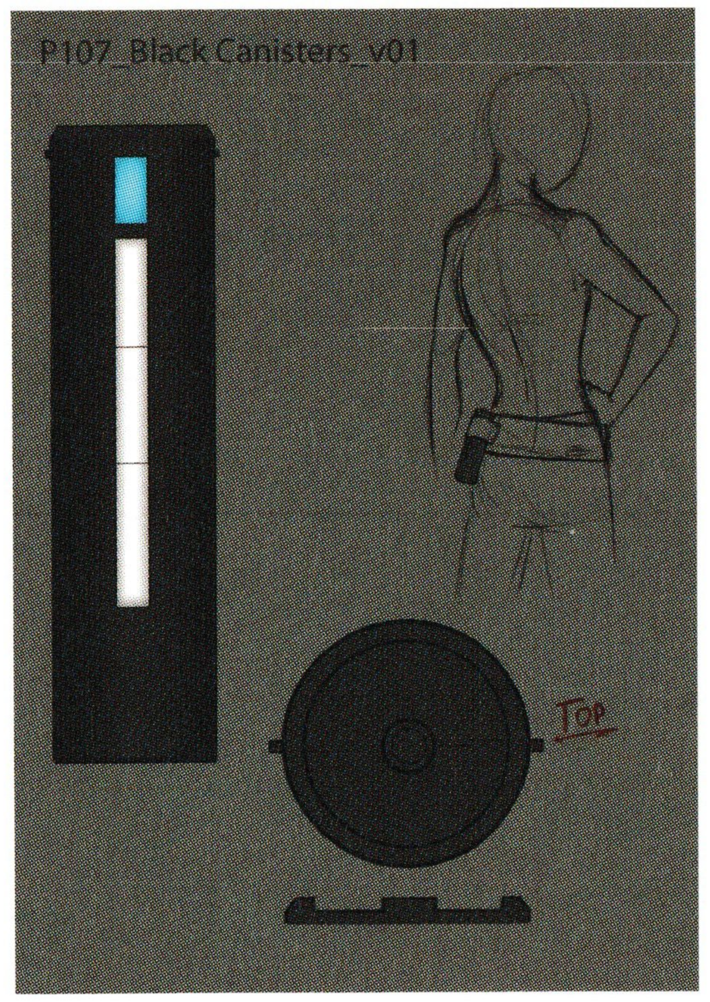
ワイスが描いたサンの指名手配ポスター

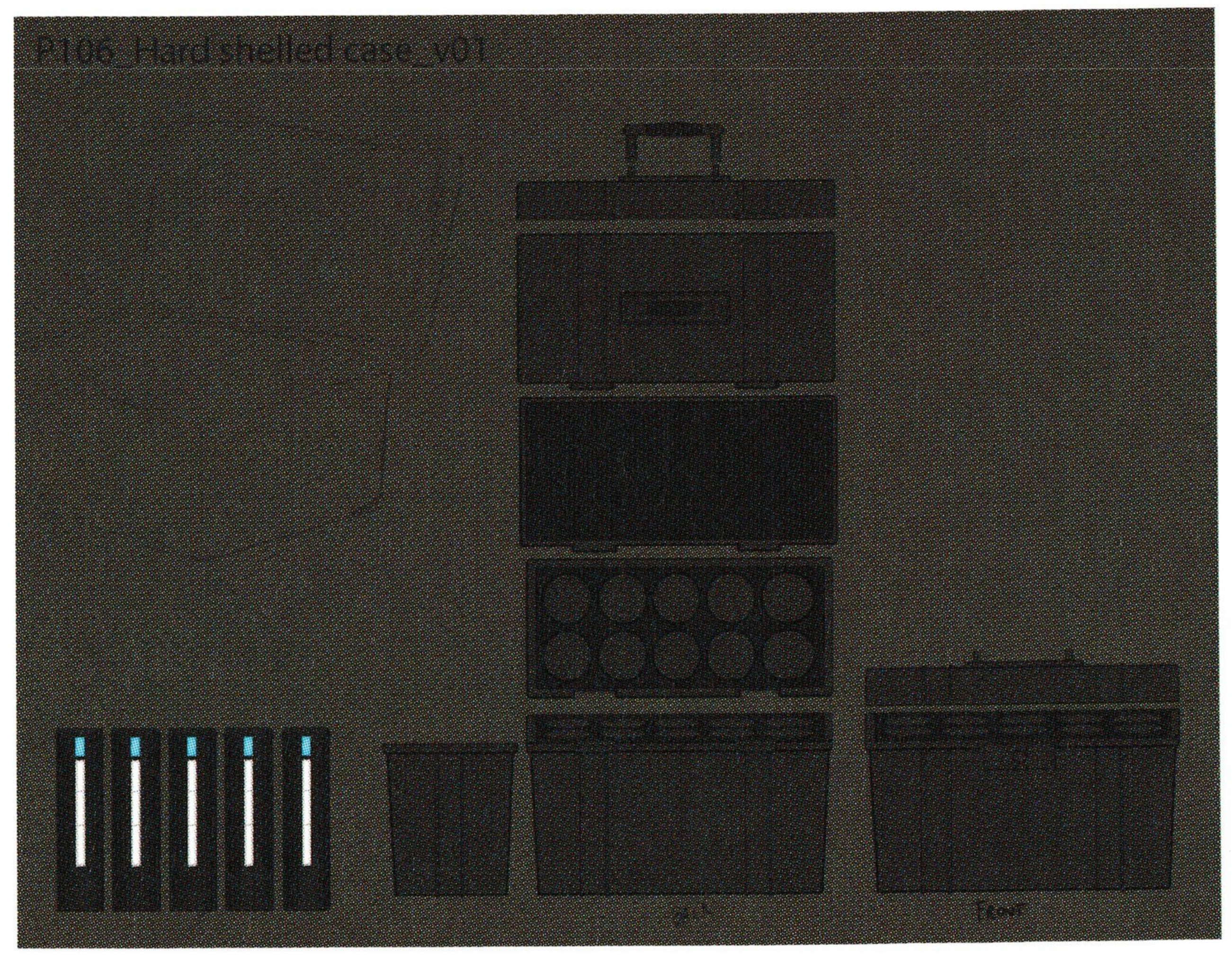


ヴェイルの地図



エメラルド・フォレストでの試験のレリック





ダスト収納キャニスター

STORY

VOLUME 1 ❖ ストーリー

Episode 1　Ruby Rose





「私…ハンターに、なりたいんです」

ハンターに憧れる少女・ルビーはヴェイルの街のダストショップでローマン率いる強奪団の襲撃に居合わせる。正義感の強い彼女は悪人たちを倒そうと苦戦する中、ビーコン・アカデミーの教師・グリンダに助けられ、アカデミーの学長・オズピンと出会う。

Episode 2　The Shining Beacon





「一歩を踏み出せるか、それは自分次第だ」

学長のオズピンに見出され、姉のヤンとともにビーコン・アカデミーに飛び級入学することになったルビー。ハンター候補の少年少女が集まるなか、人見知りのルビーは明朗快活な姉に友達を作るよう諭されるが、高飛車なお嬢様なワイスと出会って早々にトラブルを起こしたり、お調子者の少年・ジョーンや、ミステリアスな少女・ブレイクと出会う。

Episode 3　The First Step

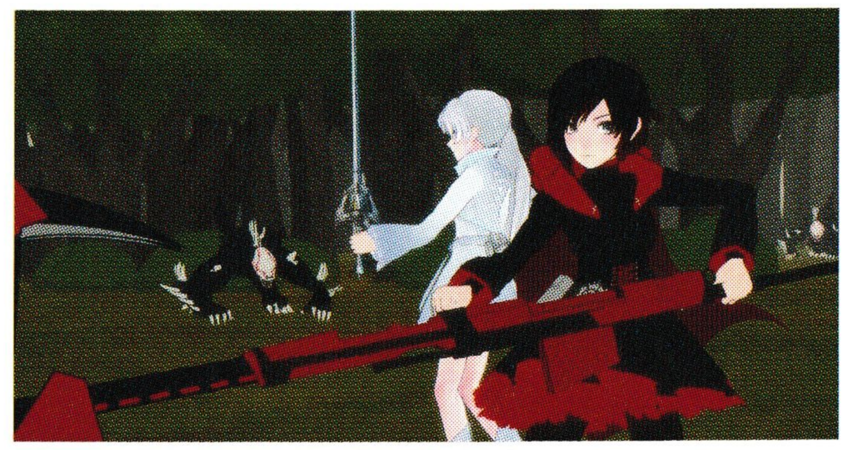




**「ハンターとして成長するには、
新しい仲間と力を合わせなくちゃ」**

ルビーたち新入生の実力テストが実施される。試練の森を抜け、寺院に置かれたレリックを回収してくるという内容だが、それは今後在学中の4年間の相棒とチーム編成も兼ねており、それを知らされた人見知りのルビーは動揺する。

Episode 4　The Emerald Forest

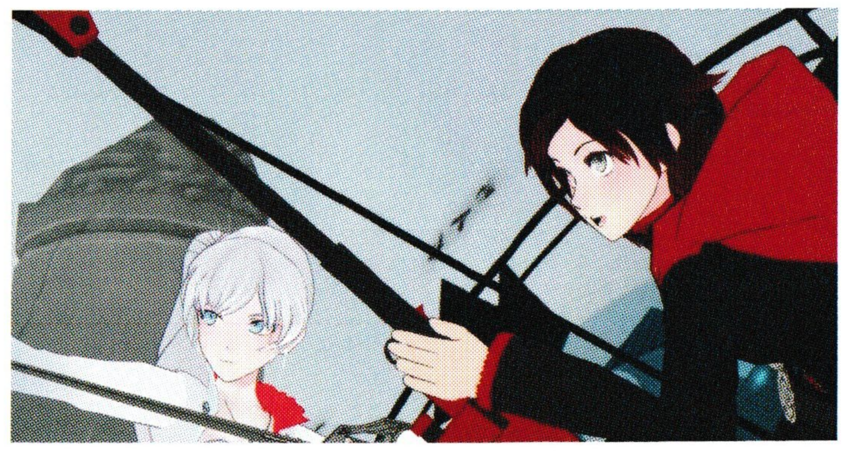


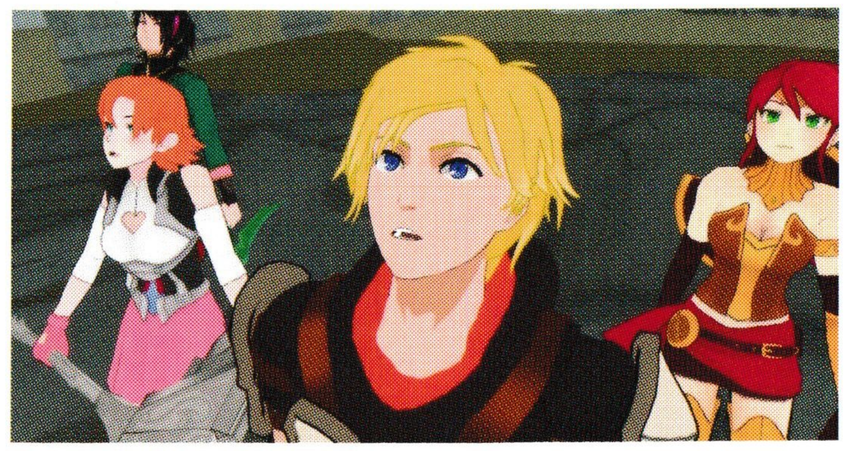


**「私の助けがなくちゃ勝てないくせに。
私は一人でも平気だし！」**

テストのルールにのっとり森に飛び込んで初めて出会った者同士で、ルビーとワイス、ブレイクとヤン、ジョーンとピュラ、ノーラとレンがペアを組み森を進むなか、それぞれがグリムに遭遇し戦闘が始まる。ところが、ルビーは自分を気に入らず冷たい態度をとるワイスと相容れず、うまく連携がとれず失敗が続いてしまう。

Episode 5　Players and Pieces



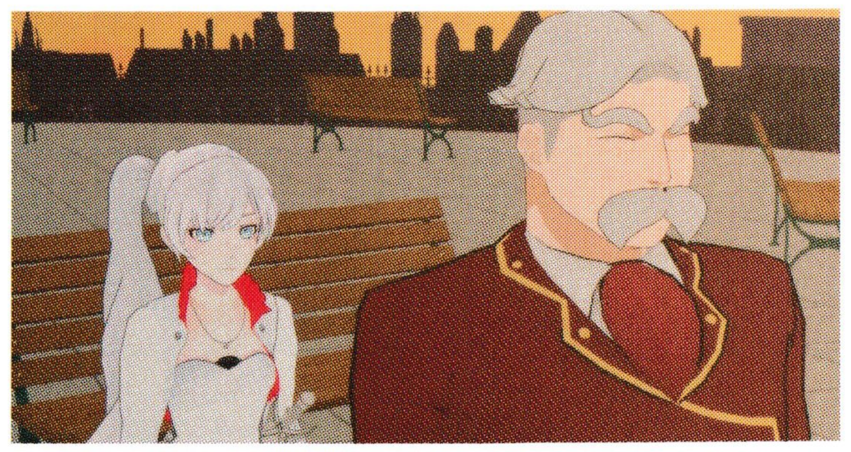


**「力を見せびらかすのはおやめなさい。
そしたら、仲よくしますわ」**

ルビーとワイス、ブレイクとヤン、ジョーンとピュラ、ノーラとレンの4組が森を抜け、レリックが置いてある寺院に集まった。そこへ襲ってきた巨大サソリと巨大カラスのグリムを我先にと倒そうとするものの、力及ばずピンチに陥ったルビーをみんなはチームプレイで支え応戦する。そんななか、ルビーはある秘策を思いつき、提案する。

Episode 6　The Badge and The Burden





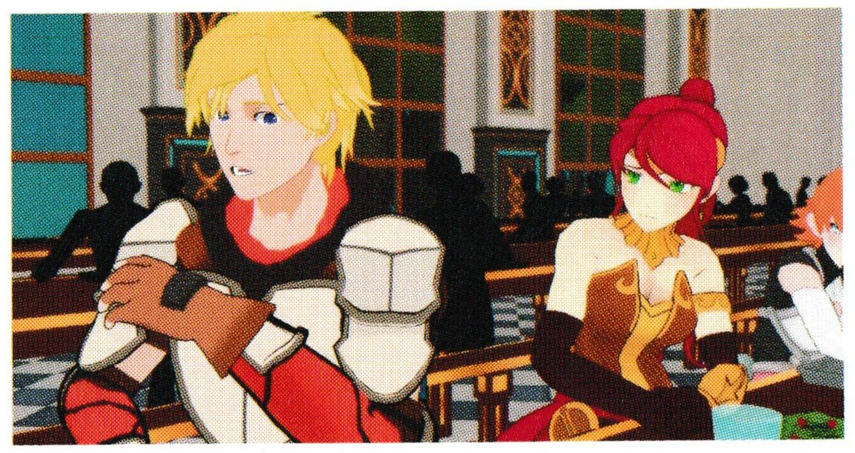
**「私…誰よりも、最高のチームメイトになるって
決めましたの。よろしくて？」**

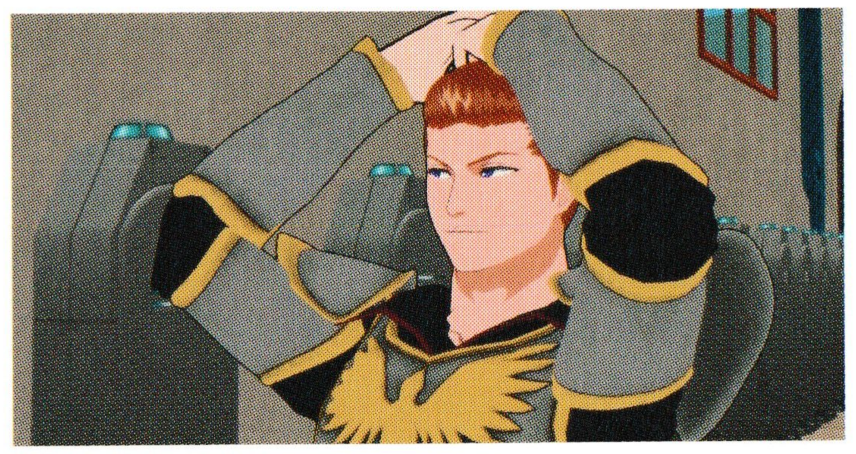
チームでの寮生活とアカデミーでの授業が始まった。真面目に授業に取り組もうとするワイスはチームリーダーであるにもかかわらず、不真面目な態度のルビーに我慢がならず、自分こそがチームリーダーに相応しいと教授に直訴する。一方、ルビーもまた自分はリーダーに相応しくはないのではと不安になり……。

Episode 7　Jaunedice

**「助けはいらない。同情とかいらないからさ、
俺は英雄になりたいんだ」**

ジョーンはその気弱な性格から、カーディンに陰湿ないじめを受けていた。ピュラたちチームメンバーはジョーンを心配し力を貸そうとするが、事を荒立てようとせず、穏便に済ませようとする彼には何か秘密があるようで……。





Episode 8　Forever Fall

**「…よかったら、力になってくれないか？
もっと強くなりたいんだ」**

不正入学という弱みを握られてしまったジョーンに対するカーディンのいじめは、より露骨なものへと変わっていた。そんな中、ピュラに恥をかかされたカーディンが森での授業中に彼女へ復讐しようとするのをジョーンは勇気を振り絞り、止めようとするが……。

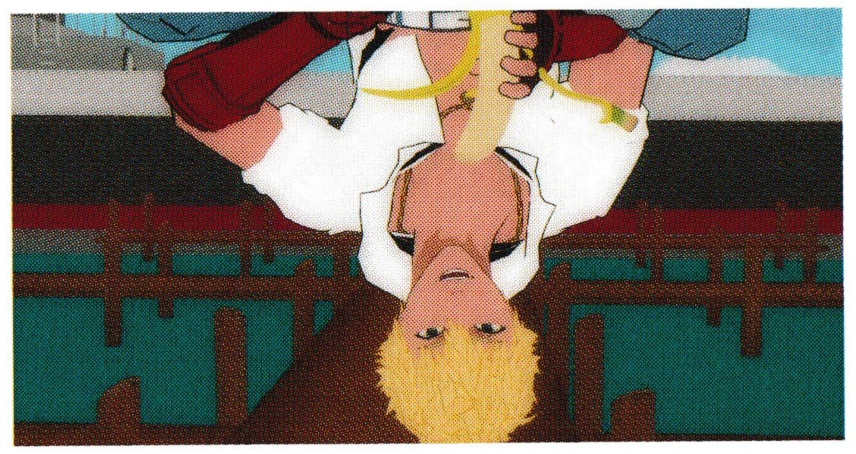


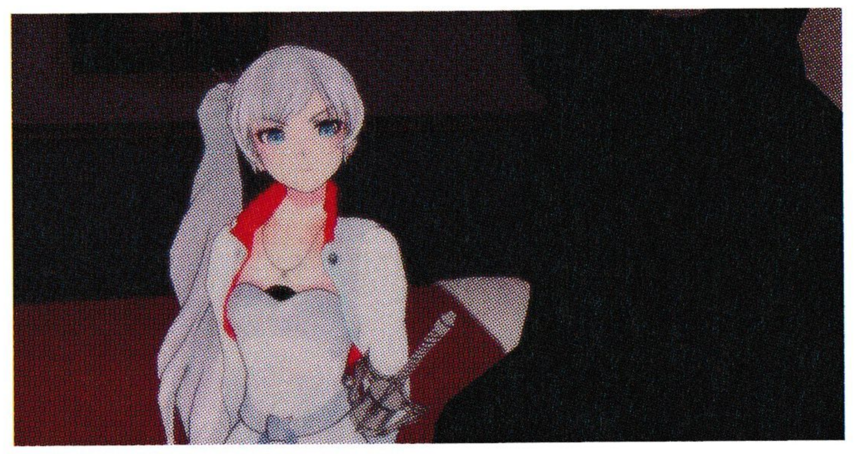


Episode 9　The Stray

「私たちは虐げられるのにもうウンザリなの！」

ヴェイル市街では『ヴァイタル・フェスティバル』の開催が近づき、心躍らせるチームRWBY。密航者のファウナスの少年・サンを追い、取り逃がしてしまうが途中、風変わりな少女・ペニーに出会う。その後、ブレイクはファウナスを強く敵視するワイスに理解を求めて激しく対立し、思わず彼女の抱える大きな秘密を口にしてしまい、その場から逃げ出してしまう。

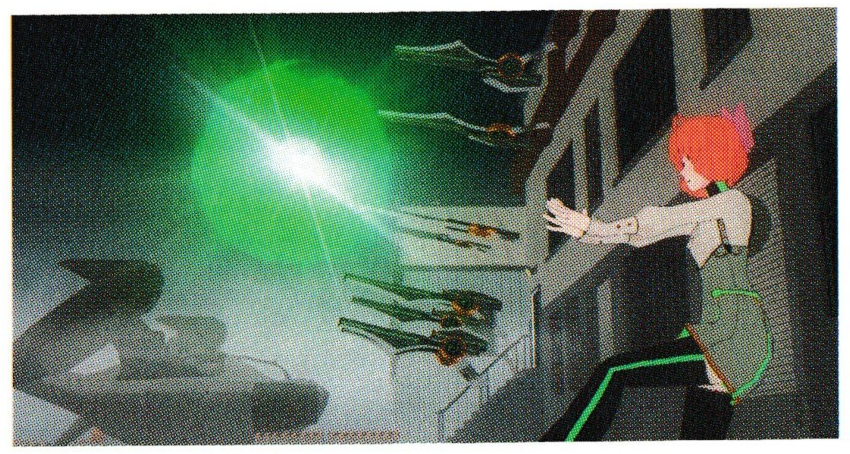


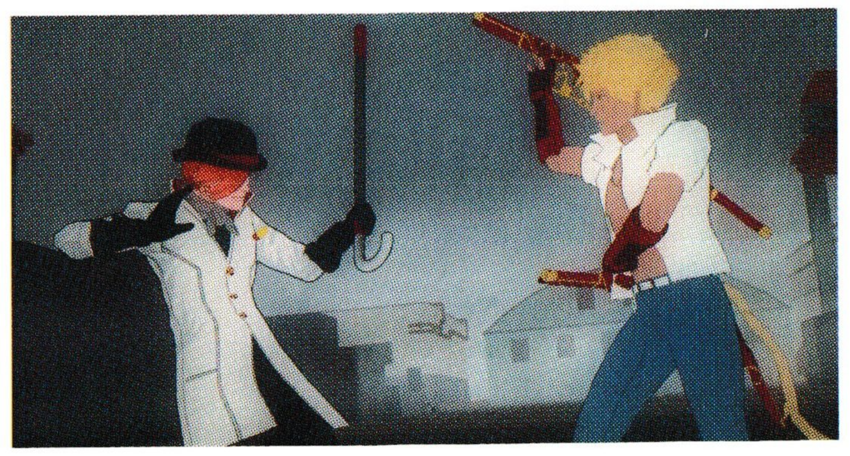


Episode 10　Black and White

**「お友達には、いろんなことをいっぱい
話してほしいです」**

秘密が発覚し、チームメイトから逃げ出したブレイクはサンと行動を共にしていた。ふたりはホワイト・ファングが昨今起きているダスト強奪事件に関わっていることを突き止め、彼らの拠点で暗躍していたローマンを発見する。ブレイクは構成員たちを諭そうとするが受け入れられず、戦いになるもローマンたちの圧倒的な戦力の前になす術がない。そこへ現れたのは……!?

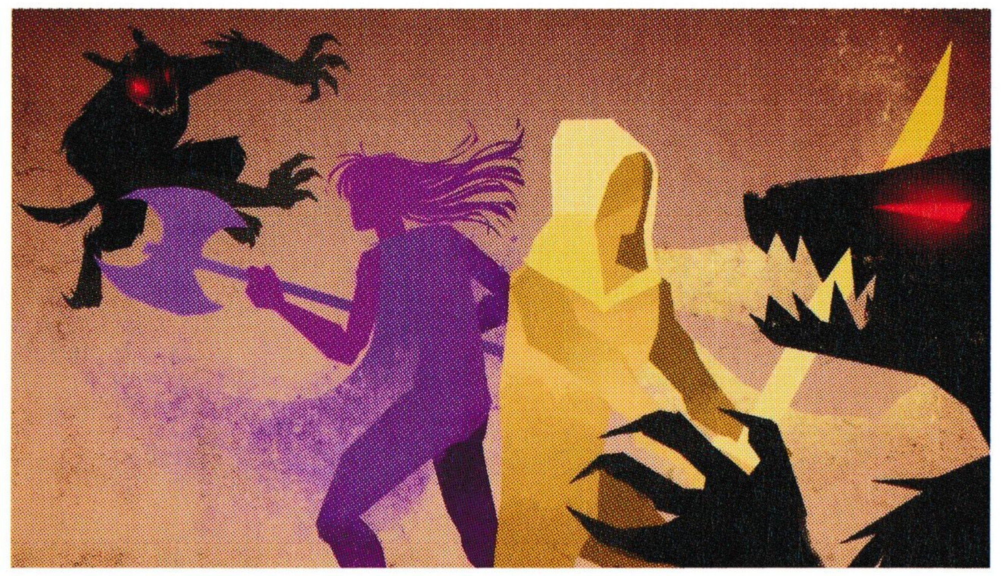




レムナント全図



ハンター Huntsman/Huntress



グリムとの戦闘に特化した、この世界を守る者たちに与えられる呼称。この世界で特に優れた戦士であり、その地位は警察官より高く、戦闘スキルは軍をしのぐ。ハンターを養成するアカデミーを卒業すると正式にライセンスを取得することができる。

ハンター・アカデミー Huntsman Academies

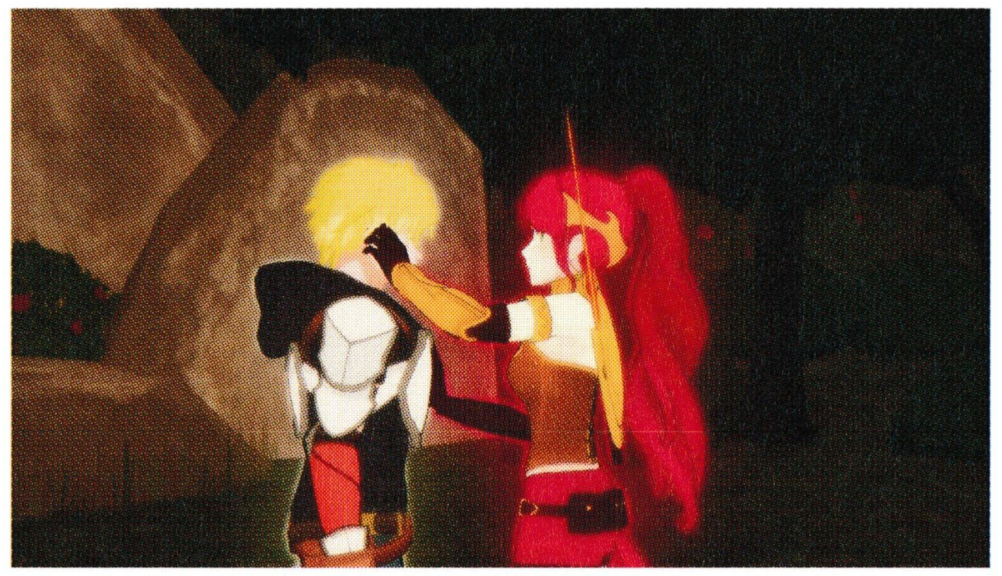




ビーコン・アカデミーを始めとして世界にはいくつもの養成学校があり、ハンターを目指す若者たちが厳しい訓練を受けている。大戦後に設立されたレムナントの機関であり、グリムから王国を守る戦士であるハンターを育成することを目的としている。アカデミーとそのスタッフは、王国の防衛を組織する上でも重要な役割を果たしている。入学希望者は通常は初等戦闘訓練学校を卒業し、戦闘の基本的な技術や知識、武器の扱いを学び、自身のオーラやセンブランスを扱うことができる者が多い。生徒たちはそれぞれのアカデミーでの編成方法により4人1組でチームを組み、協調性を養い、チームワークを磨く。

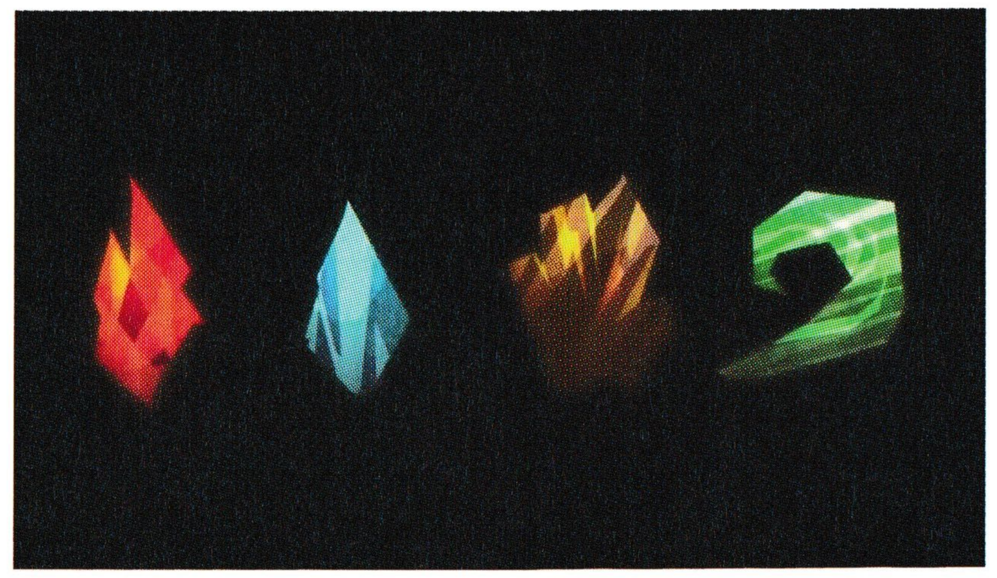
オーラ Aura

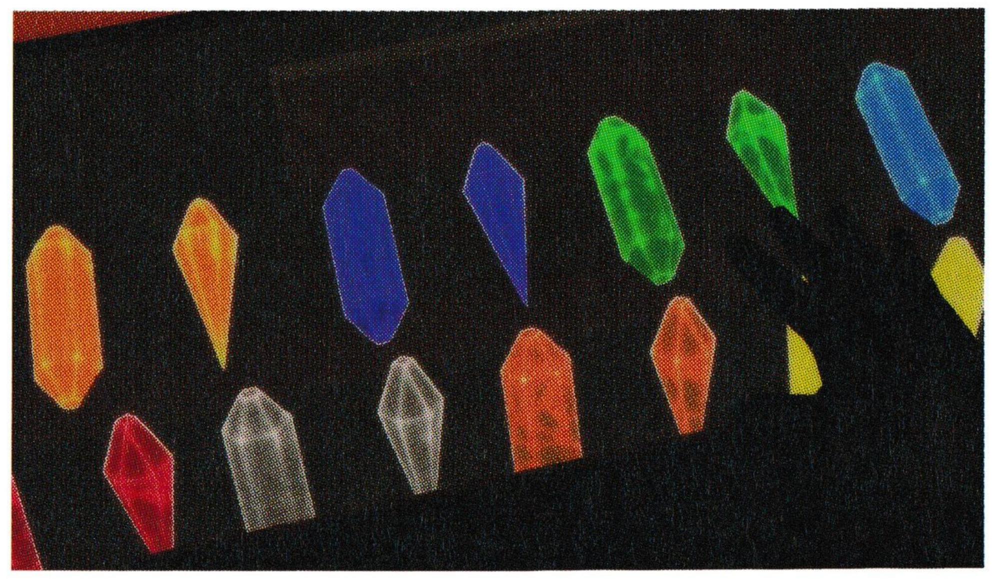




レムナントでの人間や動物といったあらゆる全ての生命が持つ魂の顕現。ハンターはオーラの優れた使い手でもあり、ピュラ曰く『万物には光と闇があり、それを理解して訓練すれば誰でも扱えるようになる』とのこと。うまく応用すれば身を守る障壁にも武器にもなり、オーラの量によっては肉体の傷を治すことも可能。ハンターの武装はこれを撃ちだす道具として機能している。オーラには持ち主ごとに、オーラが目に見える形で表出するセンブランスと呼ばれる特性があり、それを利用して可能となる能力は千差万別。鍛錬を重ね集中することで驚異的な能力を手に入れることもできる。

ダスト Dust





自然界の力を凝縮した結晶のようなもので、人間やファウナスのオーラに反応して様々なエネルギーを発生させることができる。基本は赤色の火のファイア・ダスト、青色の水のウォーター・ダスト、緑色の風のウィンド・ダスト、黄色の電気のエレクトリシティ・ダストの4種で、人類はこれらを組み合わせることで、様々な性質のダストを作り出してきた。形状も結晶、粉末、液体と様々で現在では乗り物やロボットの動力源や、銃火器用の弾薬など、ほぼすべての科学技術にダストの力が利用されている。
ハンターは主に武器に搭載して威力を高めたり、攻撃の効果にバリエーションを発揮させるために使用する他、衣類に織り込んだり肉体と直接融合させる場合もある。この万能なエネルギー源のために人類は争いを起こすことにもなった。

グリム Grimm

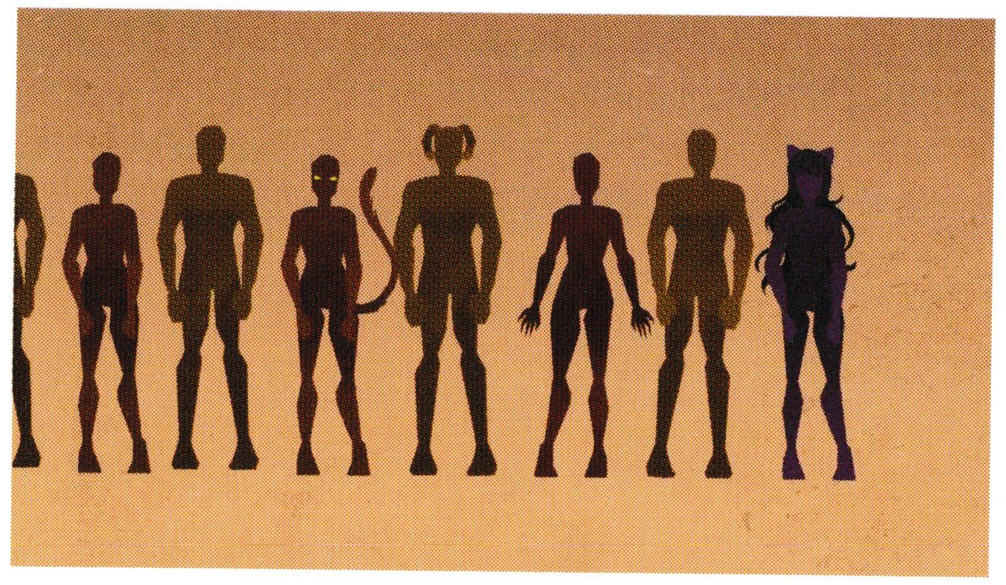






『破壊の怪物』『グリムの怪物』と称されるモンスター。太古より人類の生活を脅かし続けている。動物や虫に酷似しているものから、実在の動物ではない伝承のモンスターや物質に憑依するゴーストタイプまで、形状や生態、攻撃能力は多岐にわたり新種が増え続けている。どれも基本的には体色は黒く、ほとんどの種類は頭部に赤い文様の入った白い骨板のようなものが付いている。
グリムは魂が存在しない創造物のため、オーラの力を使うことができないと言われている。
グリムが倒された後には黒い煙が発生し、死骸が残らないことから、生物であるかは不明。人間とその創造物のみを襲う傾向にあるが捕食を必要としているわけではなく、『狩る』ということ自体を目的としていると考えられる。悲しみ・嫉妬・孤独・憎悪といった人間たちのマイナスの感情に引き寄せられているらしい。

ファウナス Faunus





劇中に登場する獣人種族。容姿は普通の人間とほとんど変わらないが、動物の耳や角、尻尾などの器官を持っているのが特徴。身体能力に優れ、暗闇でも昼間のように周囲を認識することができる。

ファウナスの大半は、メナジェリーという大陸で暮らしている。人間とファウナス間の戦争とその和平を経て、現在は人間と同じ生活を送っているが、地域によっては依然として大きな格差が存在する。アカデミーにもファウナスの生徒がいるが、差別を受けることもあるようだ。

ホワイト・ファング White Fang



ファウナスの過激派組織。かつては人間とファウナスを繋ぐ平和の象徴ともされたが、数年前にリーダーが変わったことを機に強盗・殺人といった暴力活動をも辞さない集団となり、シュニー・ダスト・カンパニーやシュニー家の一族はテロの標的とされ危害を受け続けている。メンバーは皆グリムのような白いマスクを着けているがそれは「人間がファウナスを怪物扱いしたため望み通り怪物になった」という意思の象徴らしい。

ヴェイル Vale



レムナント最大の大陸であるサナスの北東端に位置する。世界有数の安全地帯であり、長年王国が存続できる立地である。

ビーコン・アカデミー Beacon Academy

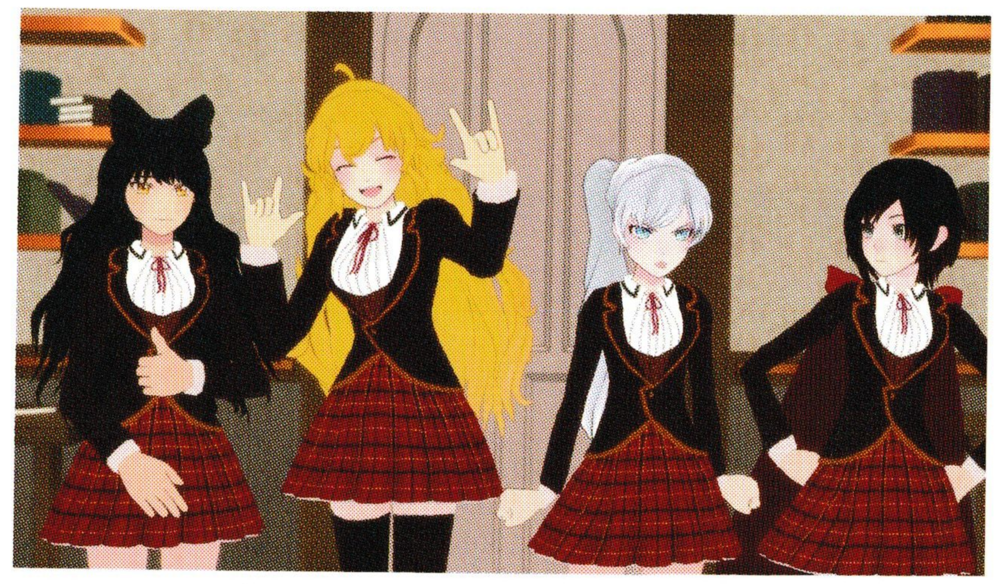


オズピンが学長を務めるハンター養成学校。戦闘の訓練を行うのみならず、グリムの生態やレムナントの歴史などについても学ぶ。

ルビーのような特例もあるが、基本的には17歳で入学し、入学時の実力試験によって4人1組のチームになり、そのメンバーで4年間の学園生活を一緒に過ごしてゆくことになる。チーム名は４名の頭文字を並べる。入学試験は厳しく、志望者は各地の訓練校で何年も前から準備している者が多い。

キャンパス内にはCCT(大陸間通信システム)タワーがある。

チーム・ルビー Team RWBY



ビーコン・アカデミー入学時のエメラルド・フォレストでの試験において『白のナイト』を選んだ者によって構成されたチーム。リーダーはルビー・ローズ。

チーム・ジュニパー Team JNPR



『白のルーク』を選んだ者によって構成されたチーム。リーダーはジョーン・アーク。

チーム・カーディナル Team CRDL



『黒のビショップ』を選んだ者によって構成されたチーム。リーダーはカーディン・ウィンチェスター。

パッチ島 Patch

ヴェイルの西側に位置する小さな島で、ルビーとヤンの故郷。姉妹の父・タイヤンと叔父のクロウが教師を務める初等訓練学校のシグナル・アカデミーがある。姉妹の父・タイヤンが教師を務めており、かつては叔父のクロウも教師として勤務していた。



エメラルド・フォレスト Emerald Forest

ビーコン・アカデミー新入生に課せられる実力試験が行われる森。試験では森に入って最初に出会った相手とペアを組み、北部にある寺院の遺跡からレリックを持ち帰る。森の中には多数のグリムが生息している。



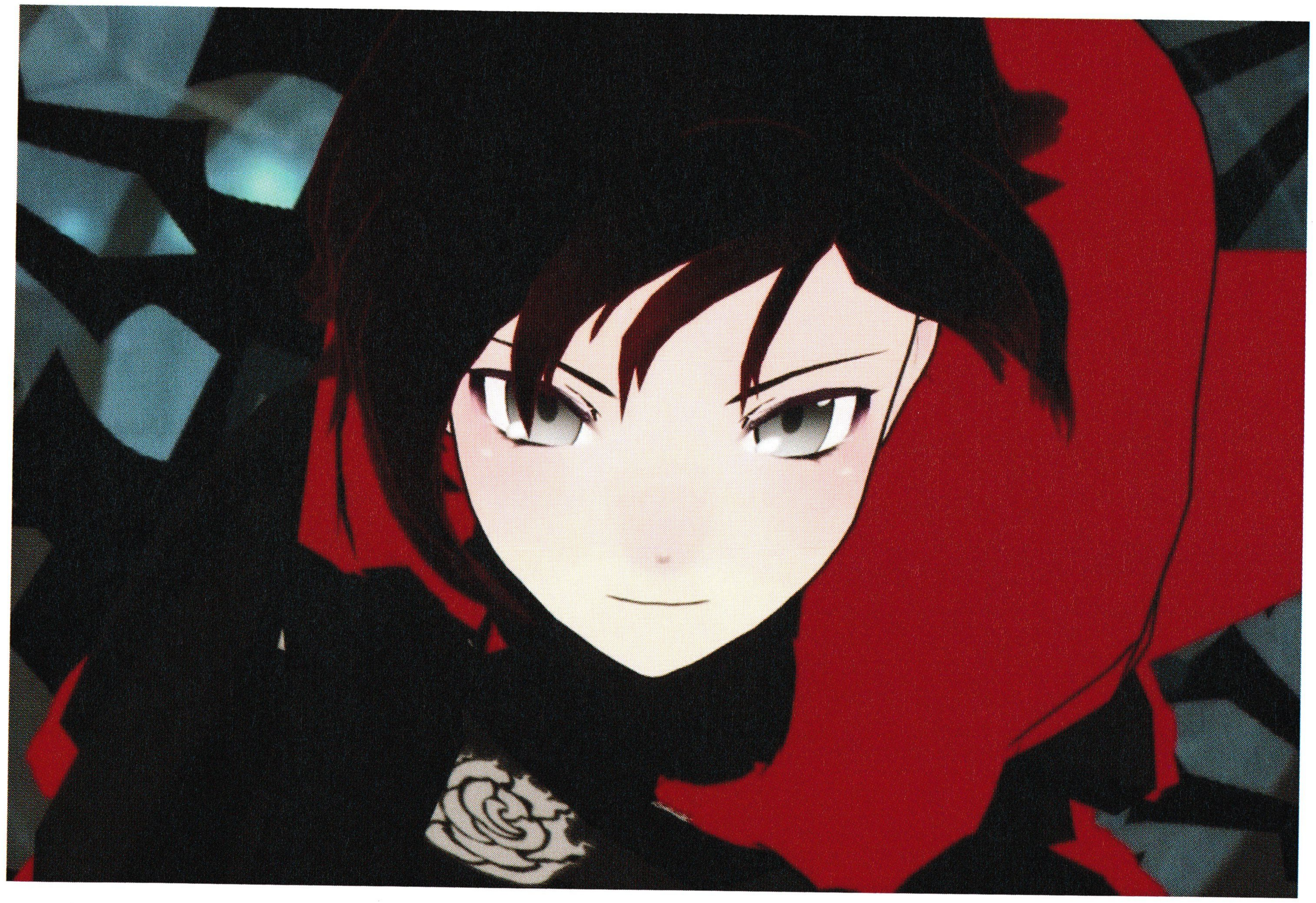
フォーエバー・フォール Forever Fall

紅葉の美しい丘陵地帯で、ビーコンの郊外実習が行われる。敷地内には鉄道が通っており、シュニー・ダスト・カンパニーの輸送列車が運行している。ブレイクは相棒・アダムとともにそれを襲撃した過去がある。





INTERVIEW
インタビュー



VOICE ACTOR
LINDSAY JONES ❖ Ruby Rose
声優　リンゼイ・ジョーンズ（ルビー・ローズ役）

❖ 制作スタッフ・キャストとして参加した経緯について教えてください。またそれについての感想もお願いします。

私はこの作品の主人公で、チームRWBYのリーダーであるルビー・ローズの声を担当しています。このキャラクターの声を担当し、彼女とともに成長することは、とてもやりがいのある、そして気の遠くなるような挑戦でした。控えめに言っても『RWBY』によって人生が変わりました。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を観たときの印象はいかがでしたか？

長い間アニメのファンだった私にとって、王道の展開や物語のある作品に参加することは、文字通り夢のようなことでした。ルビーには私自身の個性がたくさん詰まっています。それは私のキャリアの夢が結実することと、私自身が新しい形で生まれ変わることの、ハイブリッドな組み合わせでした。彼女は私よりずっとクールですけどね。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力、好きなキャラクターやエピソードは何ですか？

多くの制作会社に比べて、当初私たちは制作に携わる人数が少なかったのですが、その代わりに、より親密に制作ができた点に『RWBY』の魅力があります。ファンや業界の人たちは、他のアニメよりも少し粗削りだけれど、とても真っ直ぐなアニメだと言ってくれます。私の好きなキャラクターのひとりはノーラです。私はいつも、表向きには陽気に見える一方で裏の顔が見え隠れするキャラクターが好きなんです。エピソードとしては、やはりVol.1 Episode 8「Players and Pieces」でしょう。手に負えないような状況で、チームRWBYとチームJNPRが協力するのを見る初めてのエピソードです。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ってください。

何も変わっていないとは言えませんね。私たちは、国内だけでなく、世界的な支援の波に飲み込まれました。『RWBY』はすべてに存在しています。ゲーム、コミック、マンガなどなど――。ルビーはVTuberにまでなりました。『RWBY』を取りまくあらゆるものへのディテールの追加、キャラクターの成長、私たちは少女たちを様々な世界に連れて行き、新しい武器を追加することができました。小さな世界から『RWBY』というひとつの宇宙になりました。

❖『RWBY』は長寿シリーズとなり、本編だけでなくスピンオフやメディアミックスも数多く展開されていますが、世界中に多くのファンを持つ長寿シリーズに成長した理由は何だと思いますか？



『RWBY』には普遍的な魅力があり、多くの人があらゆるキャラクターに自分を重ね合わせることができます。誰にでも当てはまるキャラクターがいますね。私自身、多くのキャラクターに共感し、とくにルビー自身に共感しています。癒しとインスピレーションの源としてメディアを求めることについては知っていますし『RWBY』もその中のひとつでしょう。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされておりますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？ また、今後どのような展開を期待していますか？

モンティと話したとき、彼は自身にインスピレーションを与えたメディアである日本のマーケットに参入したいと強く願っていたことを覚えています。『ブラック★ロックシューター』を制作したサンジゲンなど、多くのスタジオが彼にインスピレーションを与えてくれました。今では日本のパートナーと協力し、彼の目標が実現するのを見ることができて、一周してきたような感じがします。また、RWBYが2Dの伝統的なフォーマットで再構築され、古典的なキャラクターを新たに見ることができるのもすばらしいことです。

❖ ご自身が担当するキャラクターの魅力は何ですか？

ルビーというキャラクターの魅力は、無邪気でありながら行動力があることです。シンプルな魂の中に勝利があり、ほとんど子供のような純粋さと無邪気さがある一方、彼女は大人になる必要もあります。多くの視聴者、とくに若い視聴者がそれに共感できると思います。人生の形成期であり、自分が何者であるか、何者でありたいかを発見する時期なのです。

❖ 演技のポイントや注目してほしいポイントがあれば教えてください。また、10年間演じてきた中で、特に印象に残っているエピソードやシーン、セリフは何ですか？



Vol.1のEpisode 8は、ルビーにとって初めて困難に直面する場面です。戦闘を通して彼女の芯と中心にある感情を表現することは、私にとって大きな挑戦でしたでしたが、同時に意味深いものになりました。Vol.3では、ルビーがペニーの剣を拾った後、「ほっといて」(Leave her alone)と言うのですが、3つの言葉で様々な感情を伝えなければなりませんでした。私が観客の声を正しく聞けているのなら、うまくやったと思います。あの瞬間が『RWBY』のダークな場面への扉を開き、シリーズの残りの雰囲気を設計するのに役立っています。

❖ 初登場からVol.8のラストまでのキャラクターの成長を教えてください。初登場シーンからラストまでで演技に変化はありましたか？

そう、彼女の背後にはより多くの不確実性があります。彼女はビーコンで自分の足場を見つけなければなりませんが、指針となる人はいます。しかし、彼女が成長するにつれ、彼らは中立的な立場になるか、彼女の人生からいなくなってしまいます。ですから、彼女は彼女の中に自分のコンパスを見つけなければいけないのです。

❖ ルビーとあなたで似ているところと違うところは何だと思いますか？

(丁寧に笑いながら)モンティは私にこの役をオファーする前に、文字通り「君は社交的じゃないね」と言いました。ええ、そうです！ 社会的に不器用だけど、どこまでも楽観的。自分自身を証明することに熱心で、自分自身を見つけること、他人よりも自分を信じること、誰かに代弁させないことについて、自分なりに葛藤していたのは確かですね。

❖ キャラクターの今後の展開やキャラクターへのメッセージをお願いします。

ルビーにはもっとリーダーシップを発揮してほしい。彼女の前には相当な量の障害が立ちはだかり、希望がおぼろげにしか見えない今、彼女は内なる勇気を見つけ、できる限りチームをサポートしなければならないでしょう。

ルビーへのメッセージは「自分を選びなさい。自分を選ぶことをやめないで。あと、マントはダメね」。

❖ 世界中のファンへメッセージをお願いします。

まず最初に、長年にわたるみなさんのサポートに心から感謝したいです。みなさんがいなければ、この作品は生まれませんでした。私からの大きなメッセージは、「前進し続けよう」ということです。私がチームリーダーを務めている以上、ファンのみなさんにこのメッセージを送ることはしっくりくるように感じています。



リンゼイ・ジョーンズ

RWBY VOLUME 2

Illustrated by Rooster Teeth Productions, LLC





Time to Say Goodbye

Performed, produced and mixed by Jeff Williams
Lead vocals by Casey Lee Williams

There's a point where it tips
There's a point where it breaks
There's a point where it bends
And a point we just can't take
Anymore

There's a line that we'll cross
And there's no return
There's a time and a place
No bridges left to burn
Anymore

We can't just wait with lives at stake
Until they think we're ready
Our enemies are gathering
The storm is growing deadly

Now it's time to say goodbye
To the things we loved
And the innocence of youth
How the time seemed to fly
From our carefree lives
And the solitude and peace we always knew

There's a day when we'll fight
And we're not gonna fall
There's a day when we'll stand
And a day when we won't crawl
Anymore

There's a moment in time
And there's no going back
When we're pushed too hard
And we won't hold our attack
Anymore

We can't just cling to childish things
As evil just grows closer
Humanity's in jeopardy
This fight is far from over

Now it's time to say goodbye
To the things we loved
And the innocence of youth
With a doubt in our minds
Why we chose this life
And at times we can't help wondering

Were we born to fight and die
Sacrificed for one huge lie
Are we heroes keeping peace
Or are we weapons
Pointed at the enemy
So someone else can claim a victory

Now it's time to say goodbye
To the things we loved
And the innocence of youth
How the time seemed to fly
From our carefree lives
And the solitude and peace we always knew

倒れるときが来る
破れるときが来る
屈するときが来る
耐えられない時が来る
これ以上は

戻ることは許されない
そういう一線がある
これ以上燃やす橋はない
そういう時と場所がある

命の危険がある以上
準備を待っていられない
敵は群れをなし
死の嵐が起ころうとしてる

さあ　お別れしなさい
愛するモノや
幼き無邪気さに
全ては飛ぶように過ぎた
慣れ親しんだ気ままな時間
静寂　平和と共に

戦いの日は訪れる
私たちは負けない
立ち上がる日は訪れる
屈するものか
これ以上は


後戻りは出来ない
そういう時が来る
これ以上は我慢できない
そういう限界がある

悪は育ち忍びより
子供じみた世界には浸れない
人類は危機に瀕し
戦いの終わりは見えない

さあ　お別れしなさい
愛するモノや
幼き無邪気さに
何故この人生を選んだの
そんな風に迷う時間はない
ただ時々思わずにいられない

私たちは戦って散る運命?
大きな偽りの犠牲?
平和を守る英雄?
それとも敵に
向けられた兵器?
勝利を宣言するための手段?

さあ　お別れしなさい
愛するモノや
幼き無邪気さに
全ては飛ぶように過ぎた
慣れ親しんだ気ままな時間
静寂　平和と共に



CHARACTERS

TEAM RWBY

Ruby Rose

ルビー・ローズ



調査活動時の服装



CV Lindsay Jones／早見沙織　**SEMBLANCE** ペタルバースト

WEAPON クレセント・ローズ

TEAM RWBY

Weiss Schnee

ワイス・シュニー



調査活動時の服装



CV Kara Eberle／日笠陽子　**SEMBLANCE** グリフ

WEAPON ミルテンアスター

TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ



調査活動時の服装



CV Arryn Zech／嶋村 侑　**SEMBLANCE** シャドウクローン

WEAPON ガムボール・シュラウド

TEAM RWBY

Yang Xiao Long

ヤン・シャオロン



調査活動時の服装



CV Barbara Dunkelman／小清水亜美　**SEMBLANCE** バーン

WEAPON エンバー・セリカ

チームRWBYの初期ドレス設定











本編で披露された実際のドレス姿

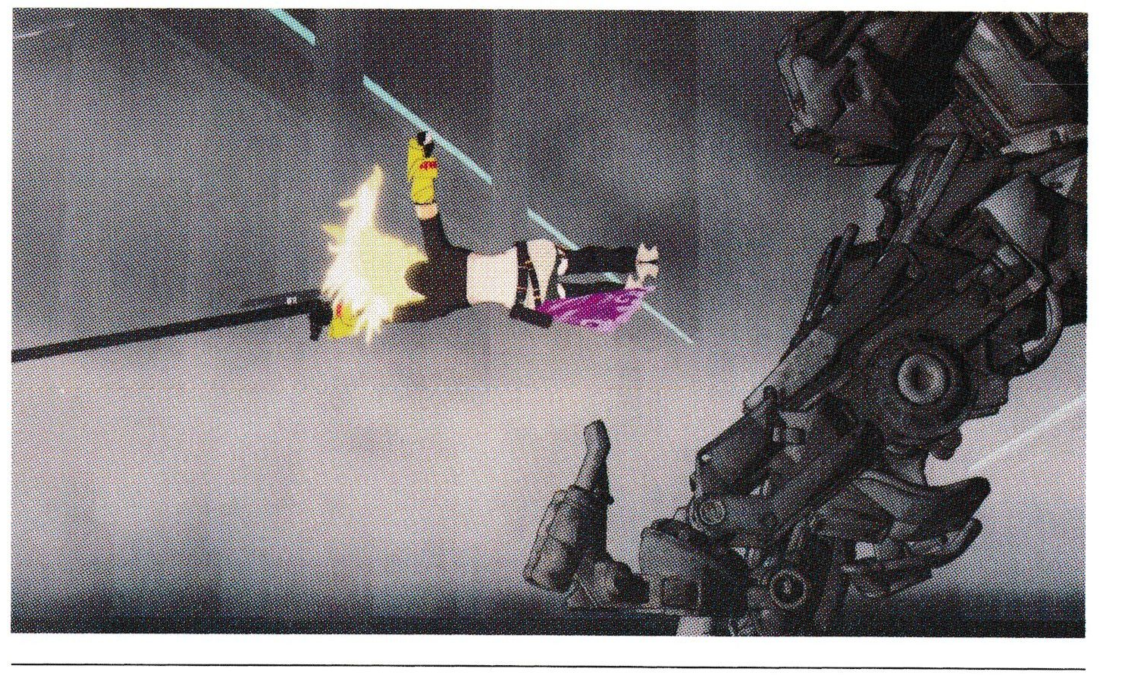
コンボ Team Attack

チームメンバーによるタッグ攻撃名。キャラクターの組み合わせの呼称でもあり、それぞれのキャラクター・カラーやシンボルからのイメージにより命名されている。



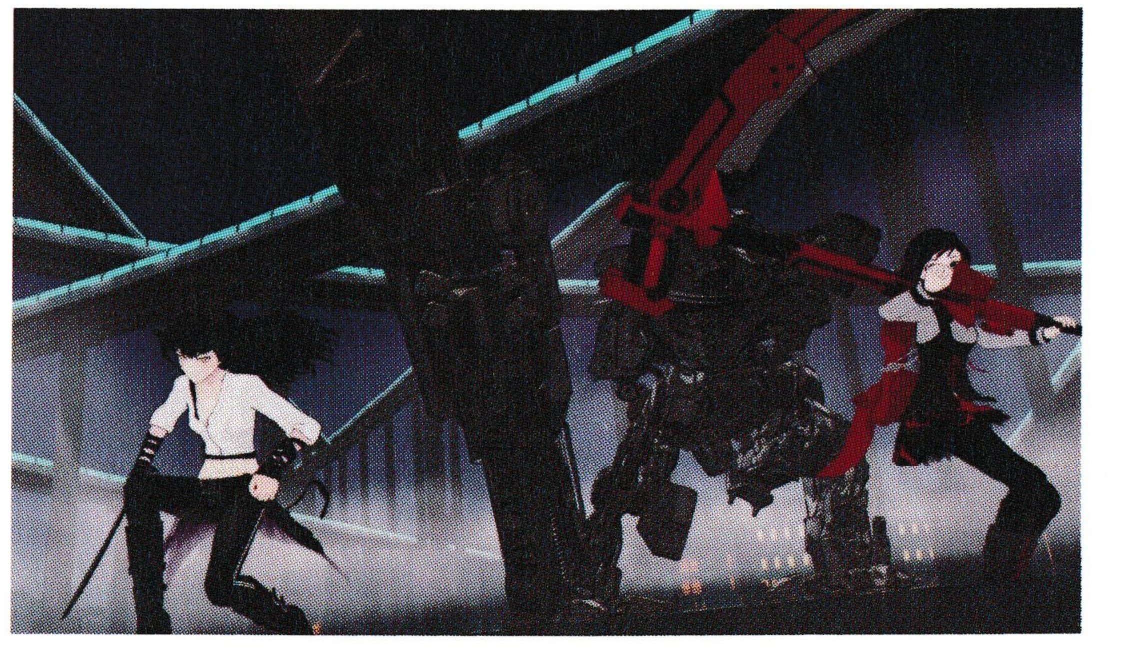
フリーザーバーン Freezerburn
ワイス&ヤン

ワイスが凍らせた地面をヤンがエンバー・セリカで発砲しつつ殴ることで蒸発させ、霧に隠れながら攻撃する。



ミツバチ Bumblebee
ヤン&ブレイク

ガムボール・シュラウドにヤンをつかまらせ、遠心力によりヤンの攻撃の威力をアップさせる。



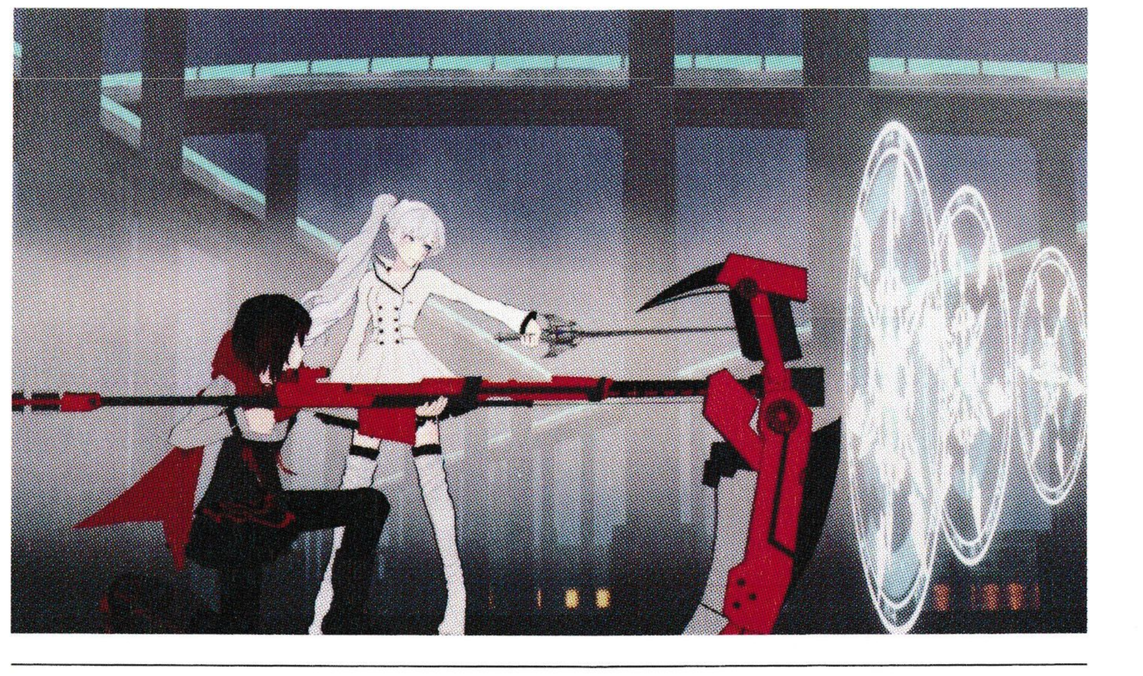
テントウムシ Ladybug
ルビー&ブレイク

2人の素早い動きで両側を交差しながら攻撃する。



チェックメイト Checkmate
ワイス&ブレイク

2人が連続攻撃を繰り出す。



アイス・フラワー Ice Flower
ルビー&ワイス

ワイスの魔法陣を通してルビーが発砲することで命中した部分を凍らせる。

TEAM CFVY

Coco Adel

ココ・アデル

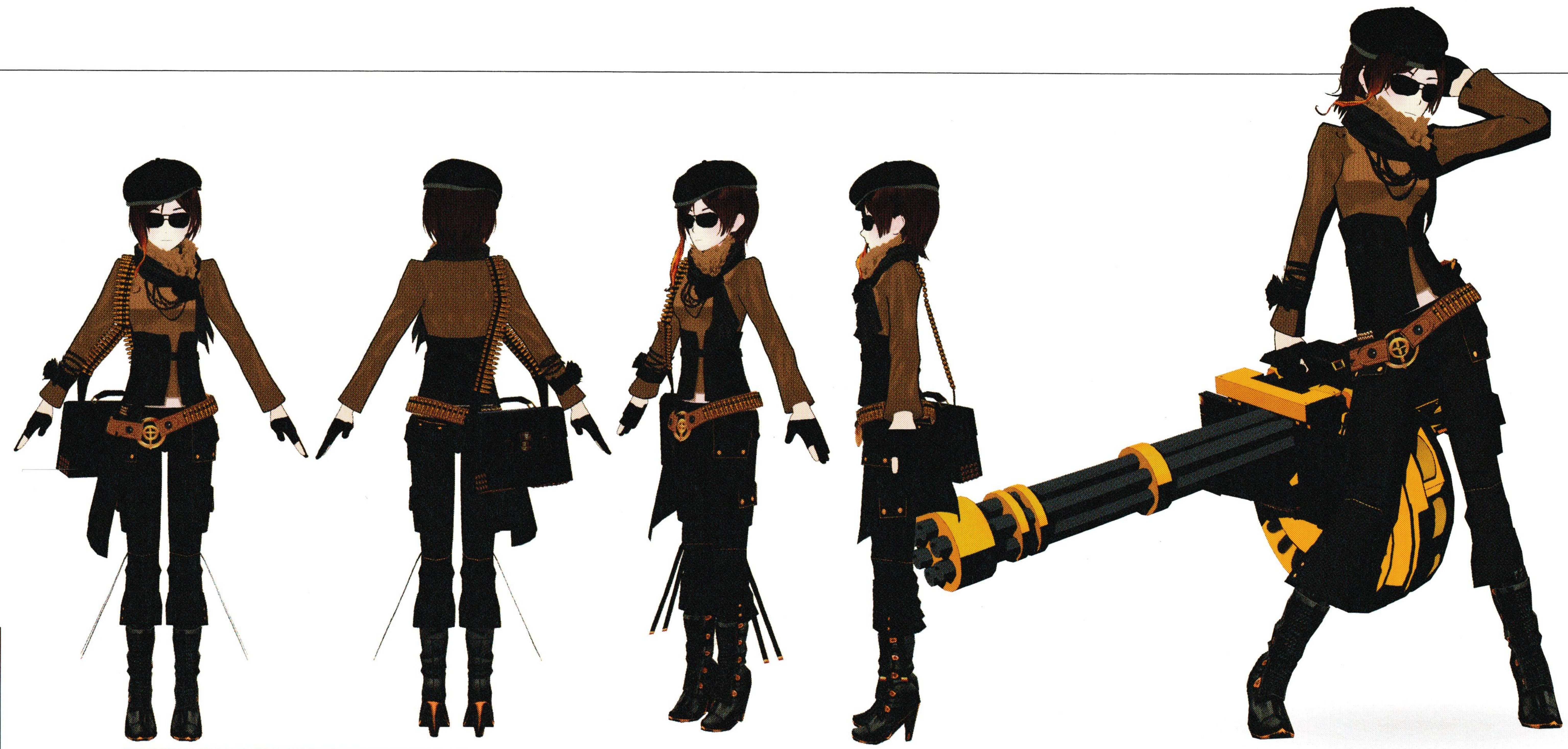
ABOUT CHARACTER

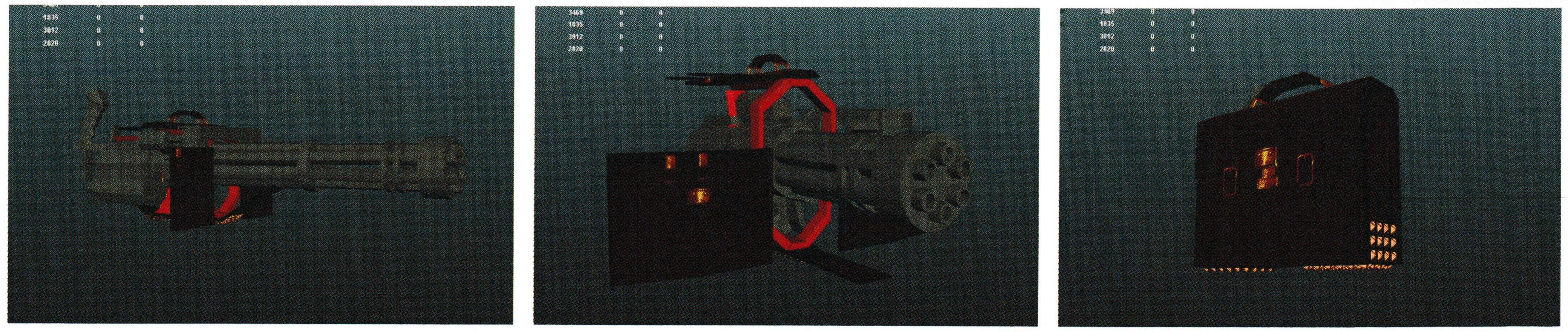
自信家で如何なる時にも余裕のある態度を崩さない。ファッションに情熱を注ぎ、ヴェイルにはお気に入りの店がいくつかあるらしい。

CV Ashley Jenkins ／伊藤 静

SEMBLANCE ハイプ（ダストの持つ効果と威力を増大させる）

WEAPON ジャンドゥーヤ（巨大なガトリングガンに変形するハンドバッグ）







TEAM CFVY

Fox Alistair

フォックス・アリステア

ABOUT CHARACTER

狐の耳を生やしたファウナスの青年。盲目だがその障害をセンブランスによって補い、オーラの制御や探知・識別能力にも優れている。

CV －／－

SEMBLANCE テレパシー（ある程度の範囲の人との脳波による会話を可能とする） **WEAPON** シャープ・レトリビューション（両腕に装着する刃の付いたトンファーで砲身が組み込まれている）

TEAM CFVY

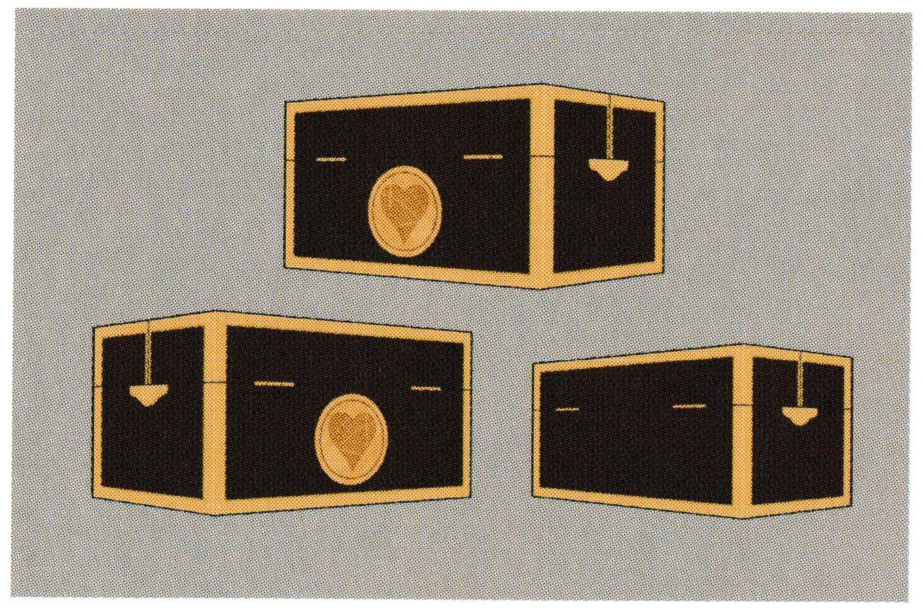
Velvet Scarlatina

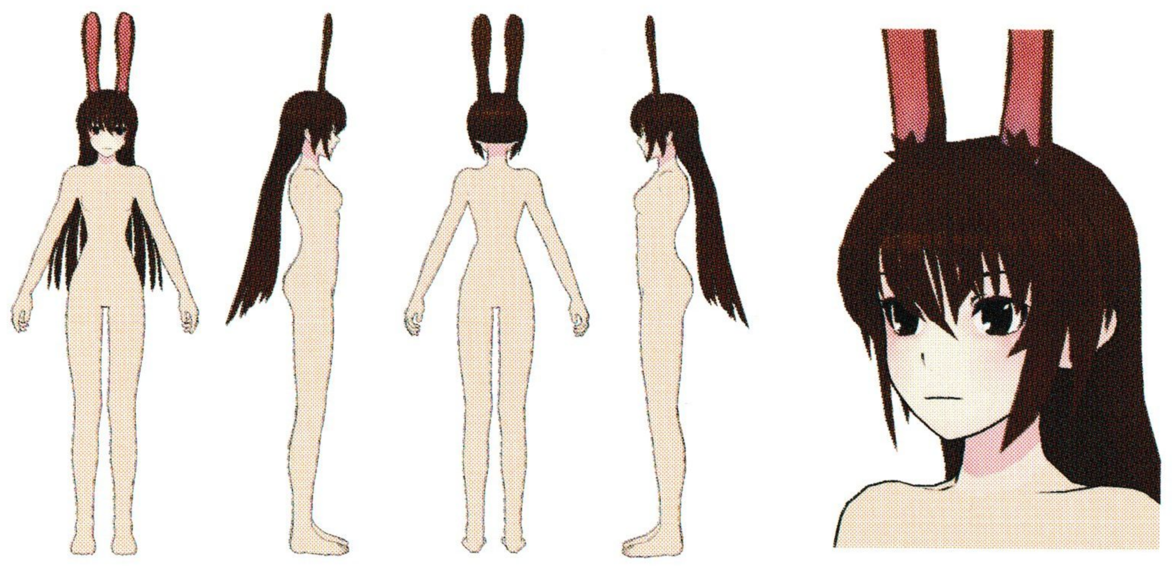
ヴェルヴェット・スカーラティーナ

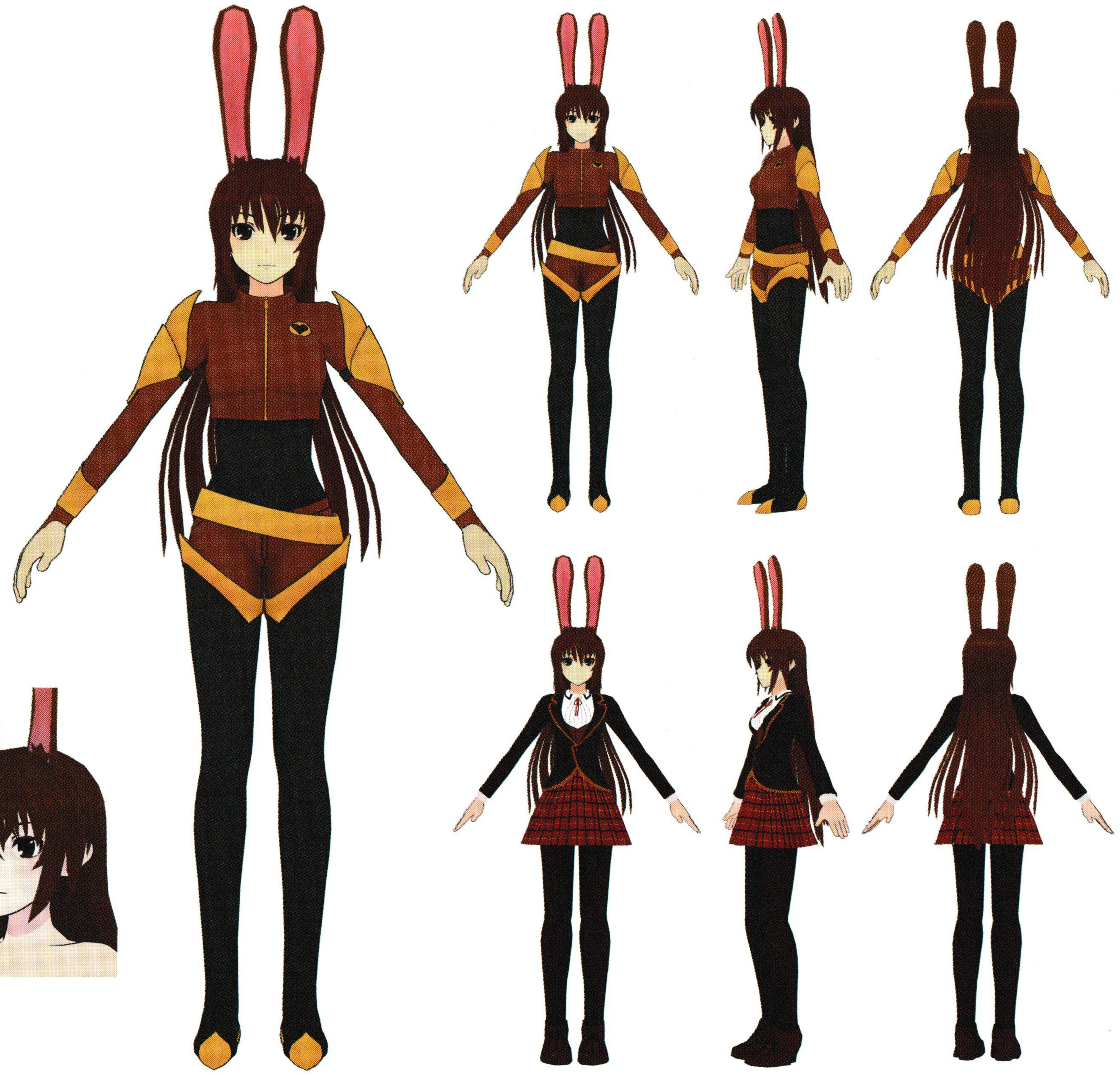
ABOUT CHARACTER

兎のファウナスの少女。ファウナスであることで差別や虐めを受けることもあったが、ルビーたちには優しくアドバイスもしてくれる先輩。

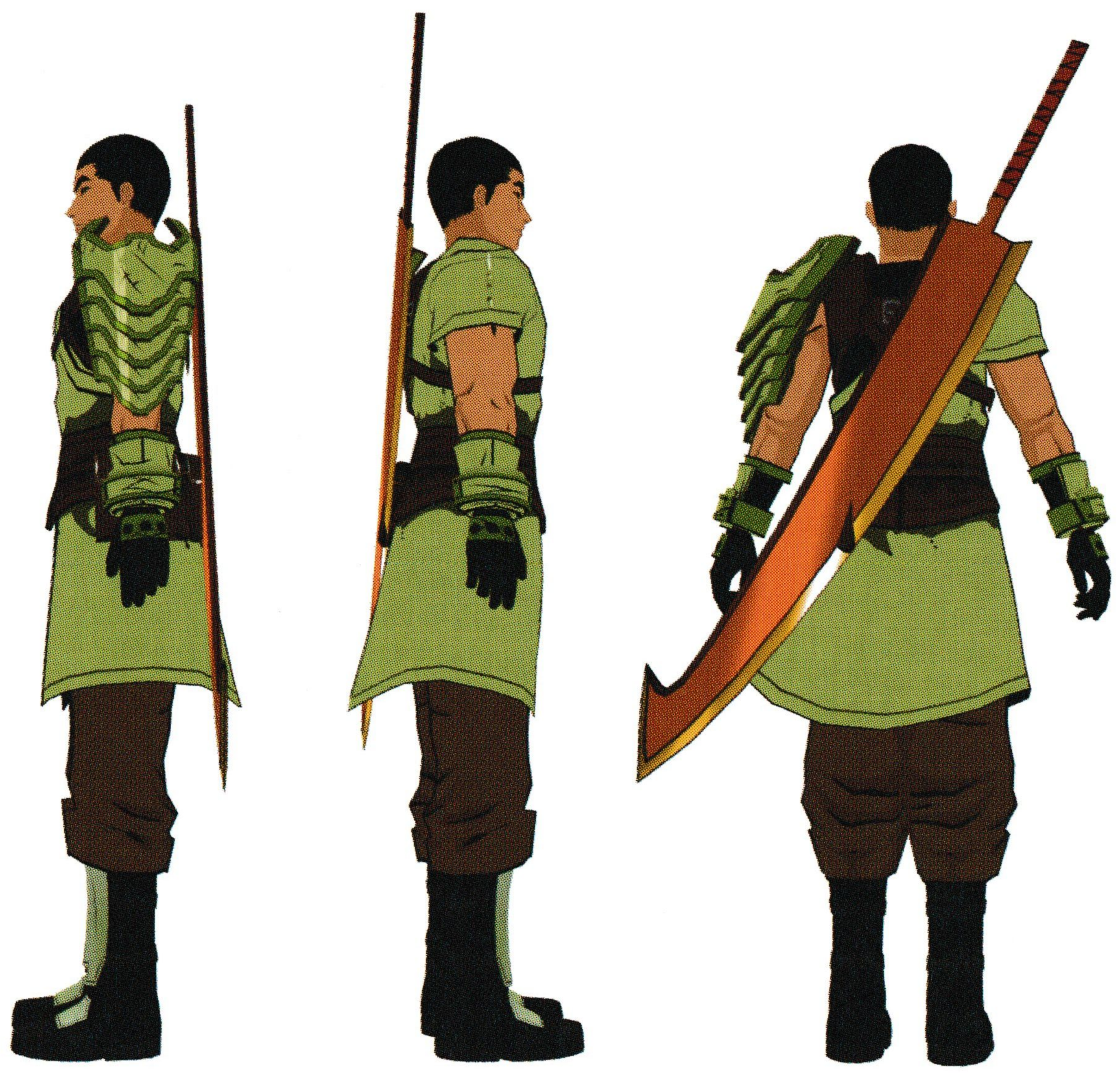
CV Caiti Ward ／潘めぐみ











TEAM CFVY

Daichi Yatsuhashi

ヤツハシ・ダイチ

ABOUT CHARACTER

巨体のパワーファイターだが戦闘中には仲間をガードする配慮も見せる。

CV Joe MacDonald ／森田了介 **SEMBLANCE** メモリー・ワイプ（記憶を消す）

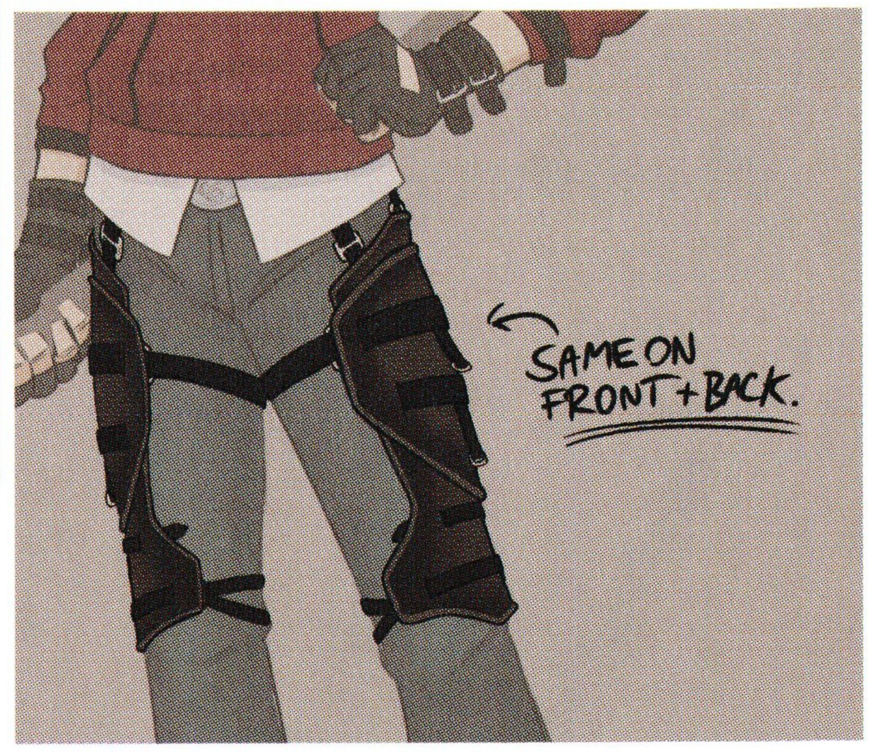
WEAPON フルクラム（巨大な曲刀。その衝撃は多数のグリムを一撃で吹き飛ばすほど）

ABOUT CHARACTER

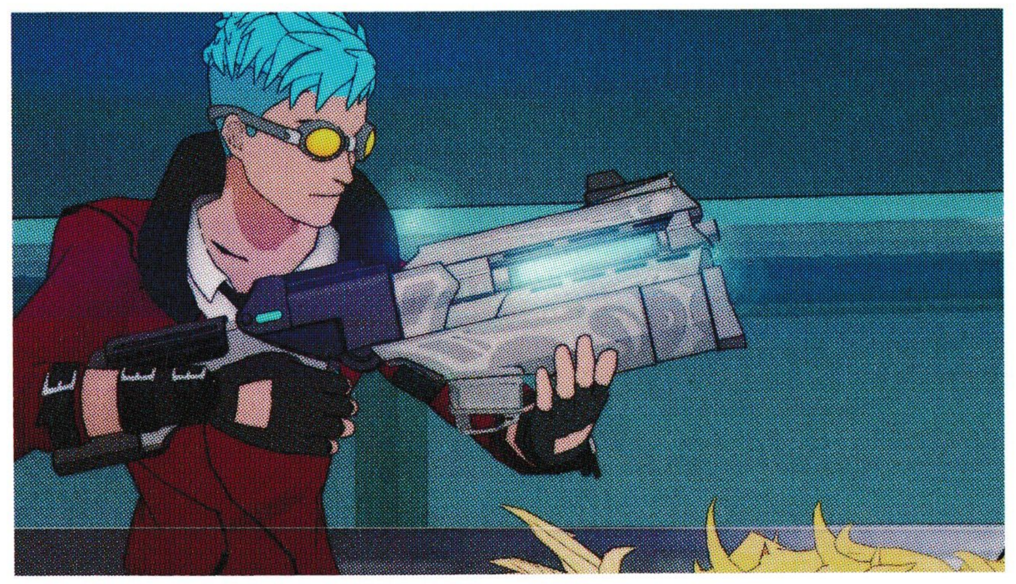
オシャレでスマート、苦労知らずの『イケメン』として見られており、本人も女性に対して初対面から軽いノリを見せるプレイボーイなところがある。幼少期にセンブランスをコントロールできずに事故を起こした経験から水恐怖症となり、現在でもセンブランスを使うことに抵抗がある。













TEAM SSSN

Neptune Vasilias

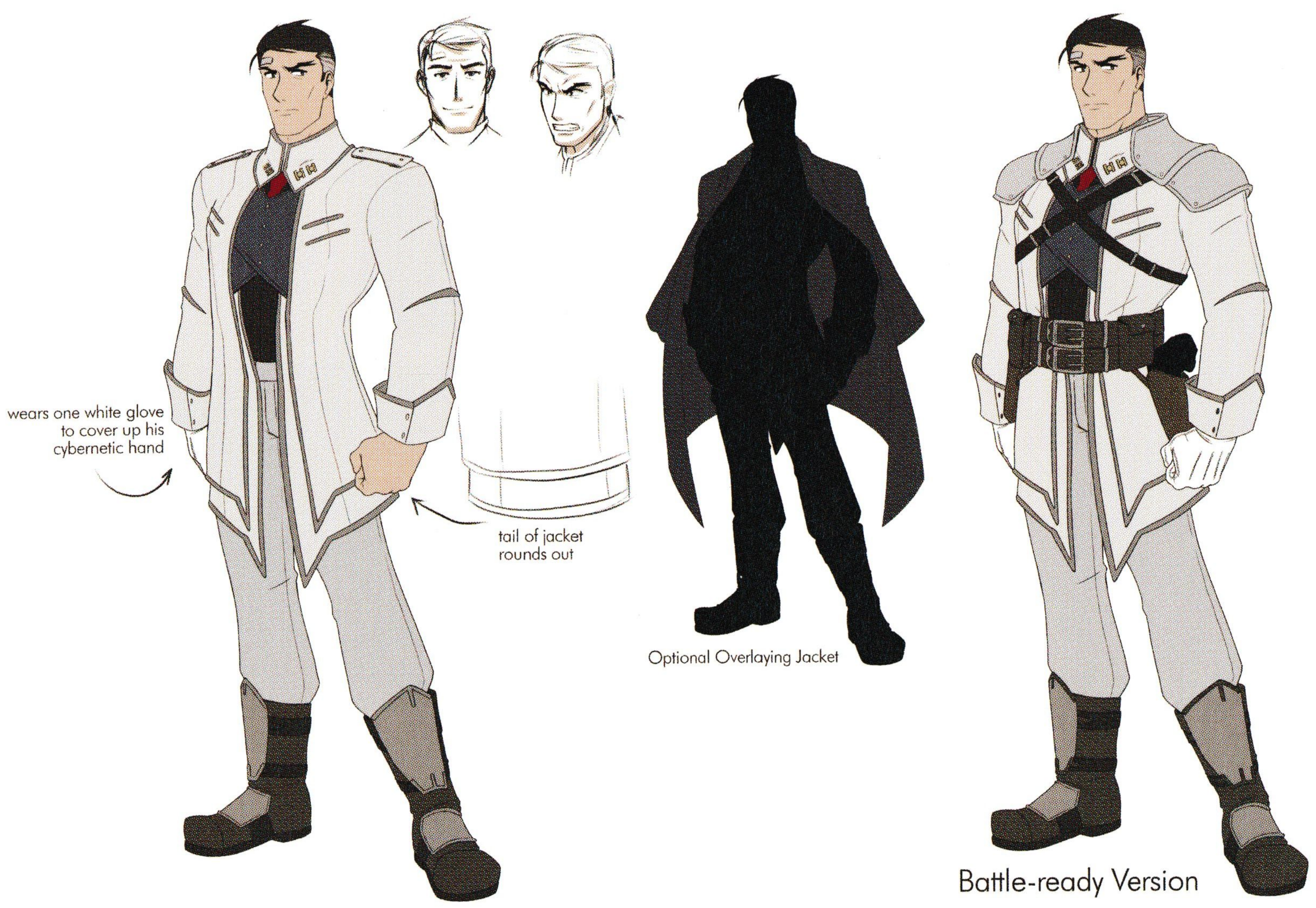
ネプチューン・ヴァシリアス

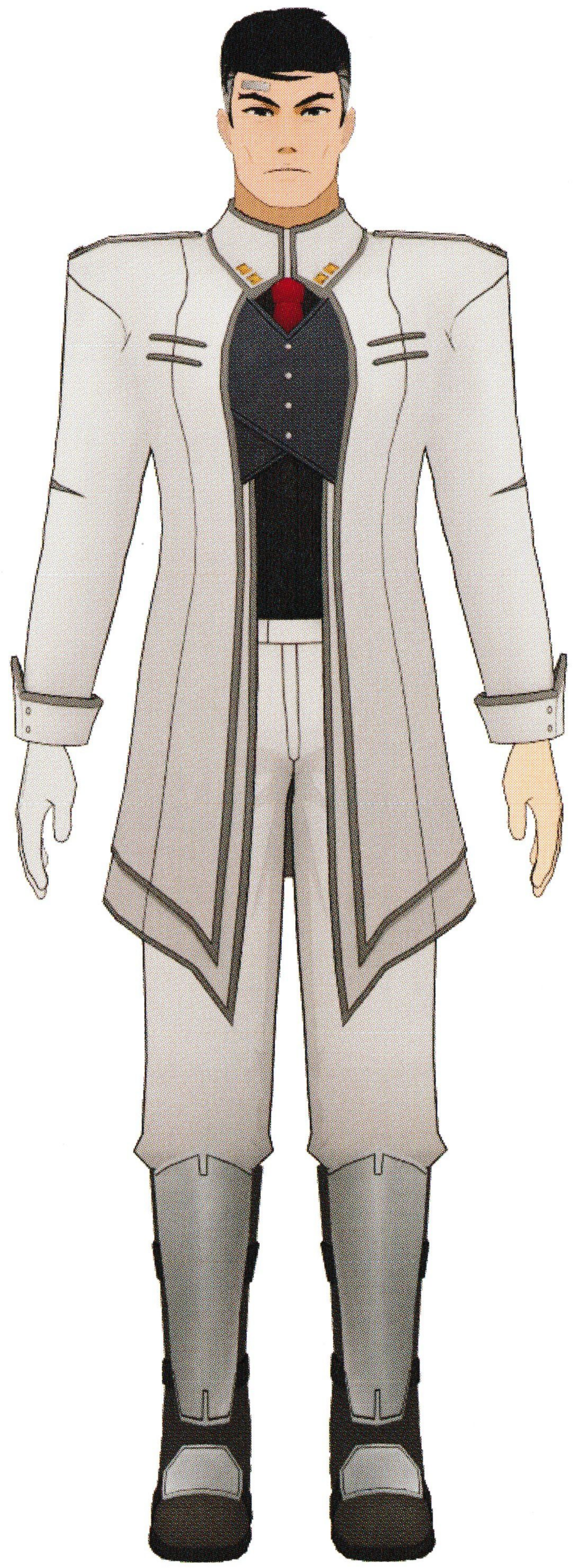
CV Kerry Shawcross／中島ヨシキ **SEMBLANCE** ウォーター・アトラクション（触れた水を自在に操る） **WEAPON** トライハード（長い柄の大刀に変形する電撃銃。大刀は三叉の槍にも変形する）

ATLESIAN MILITARY

James Ironwood

ジェームズ・アイアンウッド

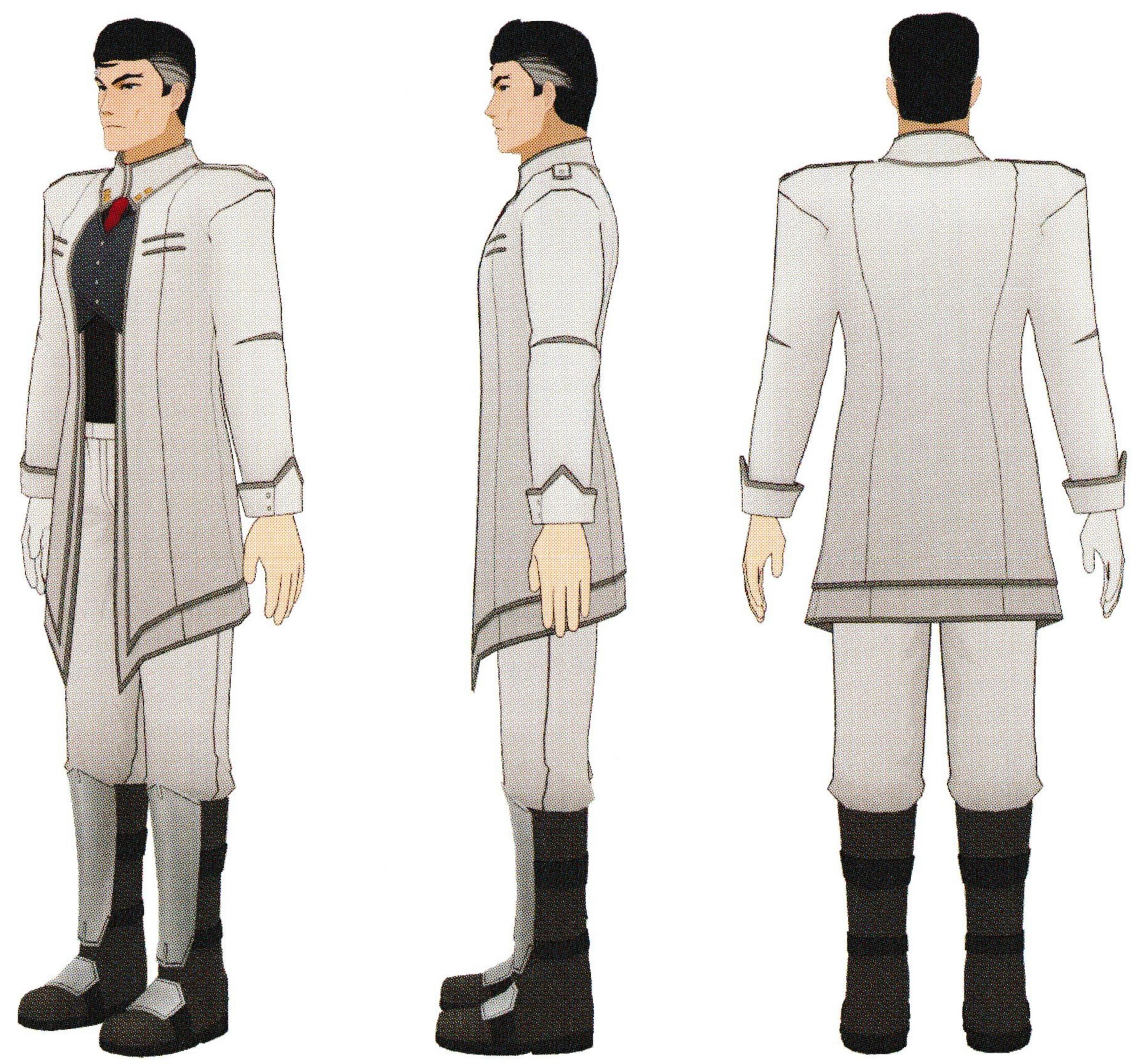




ABOUT CHARACTER

アトラス軍の将軍。アトラス・アカデミーの学長でもある。オズピンやグリンダと同じく旧知の仲のクロウよりメッセージを受け、ヴァイタル・フェスティバルの開催にともない敵に備えるべく、兵力を動員しヴェイルへ訪れる。実直で正義感の強い人物であるがゆえに、有事の際には早急な収束を図るべく軍事力による強引な策を取ろうとするため、慎重策を推すオズピンやグリンダとは衝突することがある。

CV Jason Rose ／てらそままさき

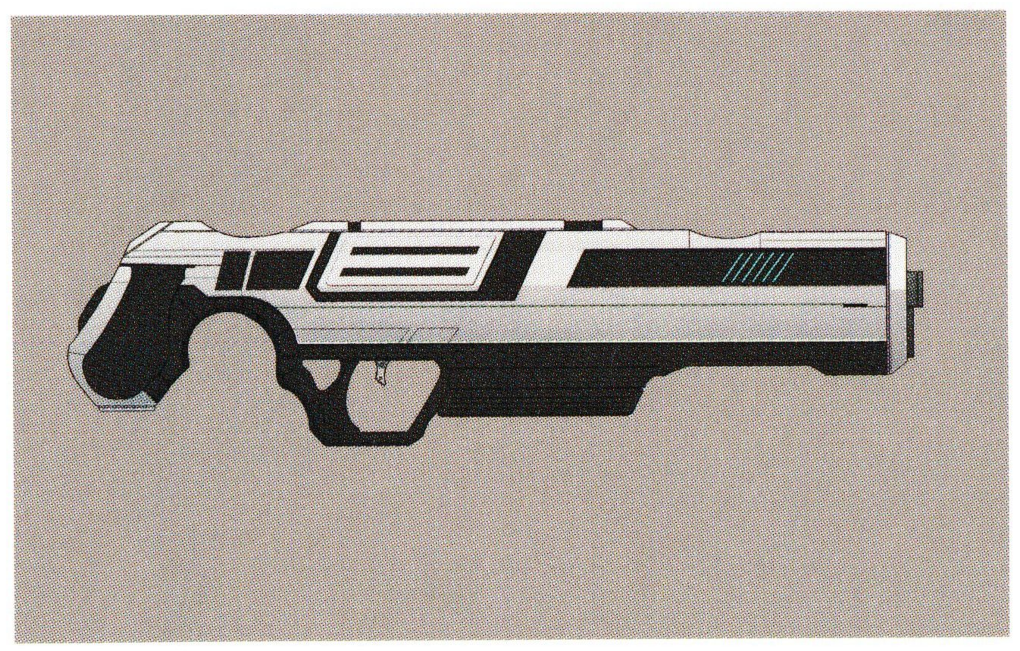




ATLESIAN MILITARY

Atlas Soldier

一般兵

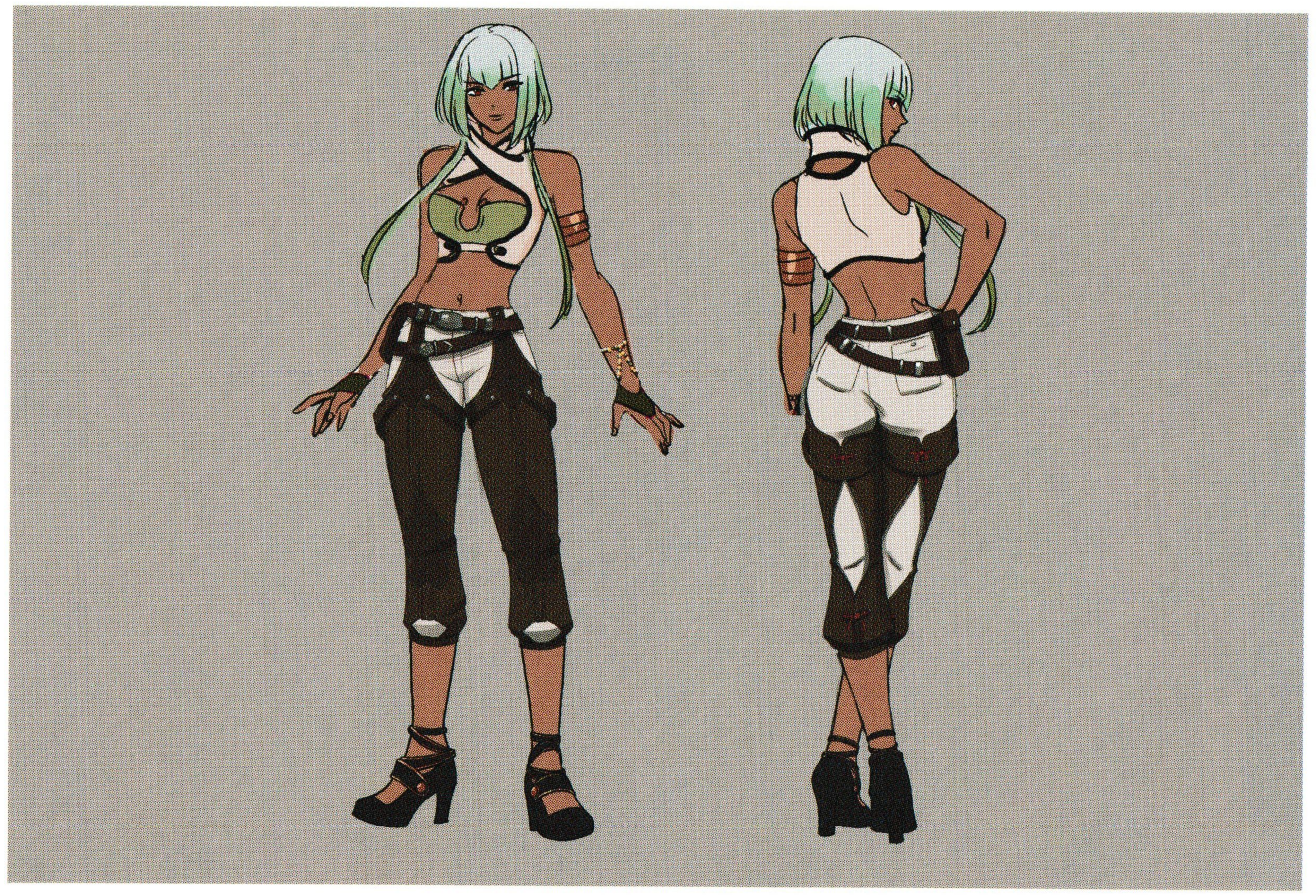


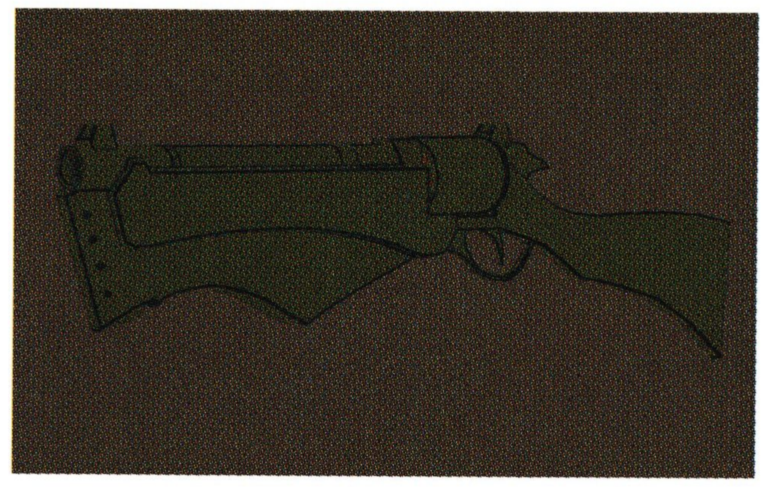
ABOUT CHARACTER

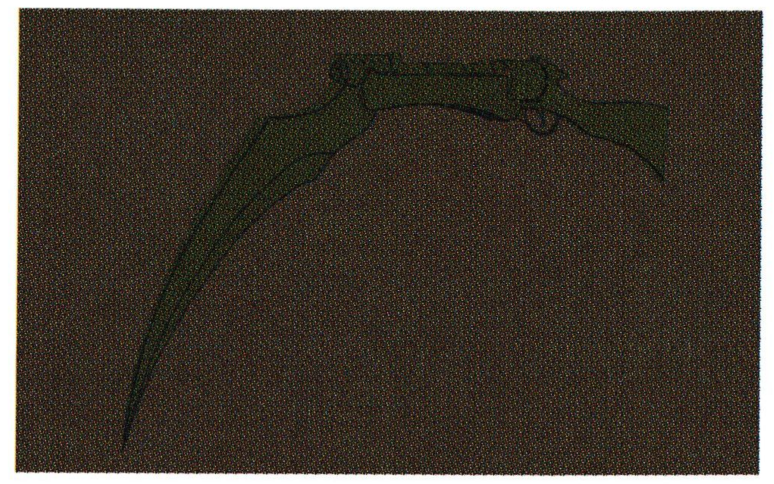
シンダーの側近。手癖が悪くスリの名人。方向音痴で道に迷いがち。

CV Katie Newville ／井上麻里奈









WEAPON シーフズ・レスパイト

鎌に変形する二丁の拳銃。





Emerald Sustrai

エメラルド・サストライ

Mercury Black

マーキュリー・ブラック

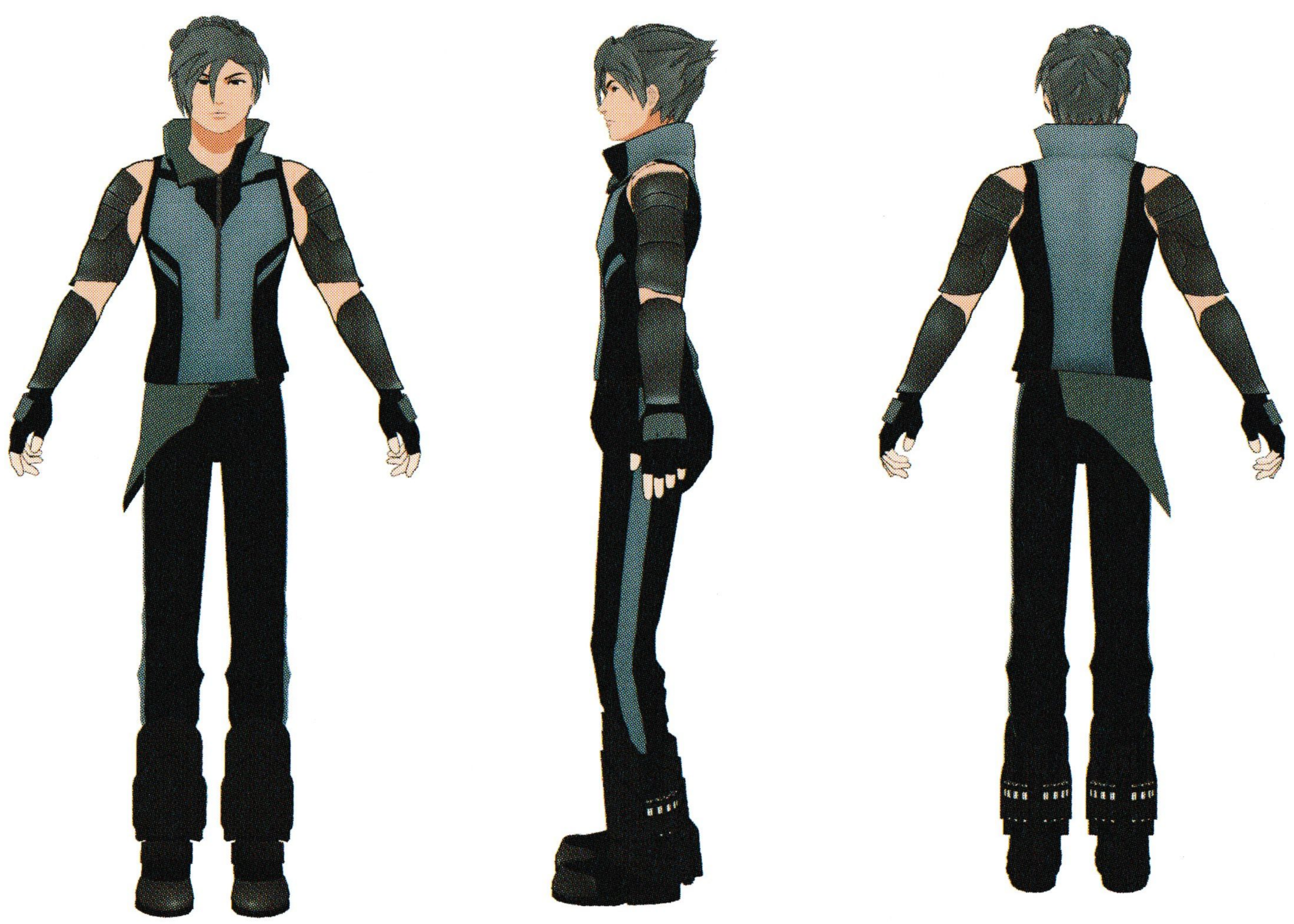
ABOUT CHARACTER

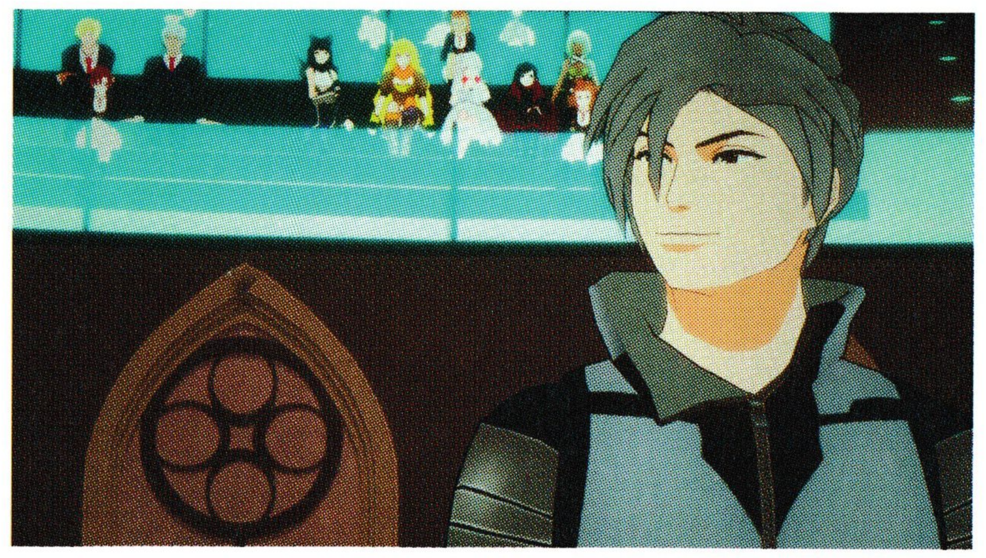
シンダーの側近。退屈を嫌い平和や守られた時世や環境を不満と嘆いている。戦闘では足技を得意とする。

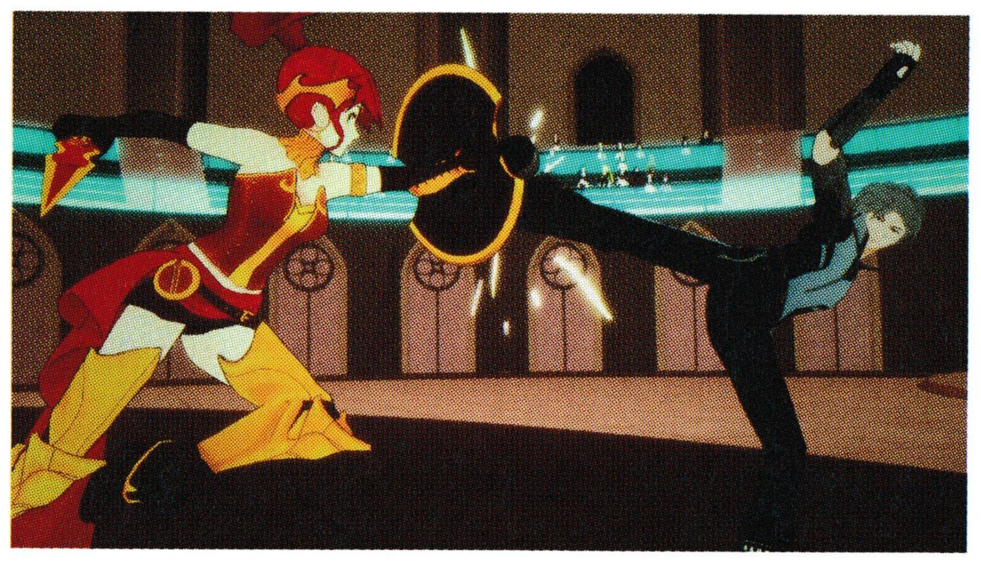
CV JJ. Castillo ／緑川 光
WEAPON タラリア（射撃が可能なブーツ）







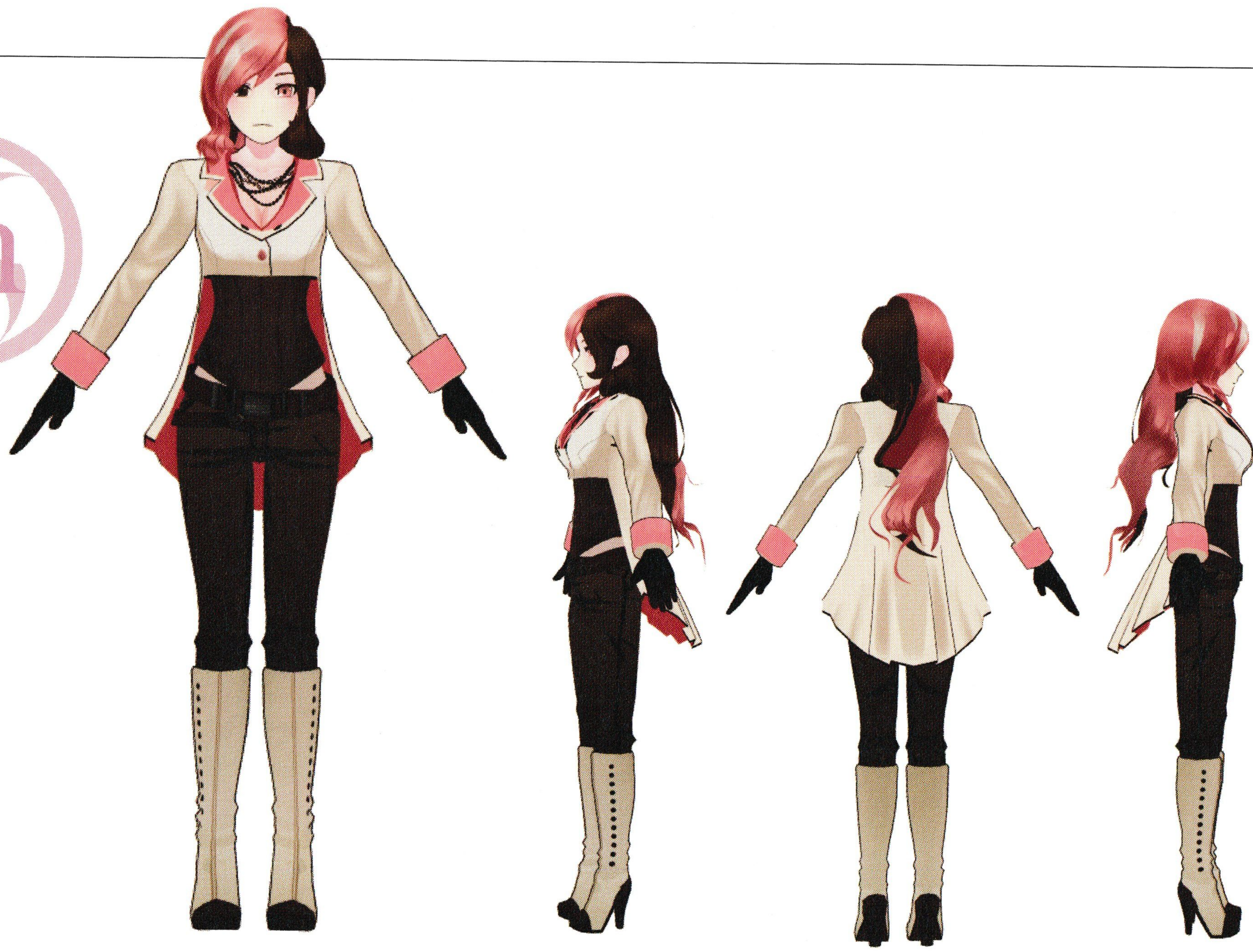






Neopolitan

ニオポリタン



ABOUT CHARACTER

ローマンの部下である謎の少女。センブランスによる幻影でローマンの逃走を手伝う。余裕の笑みを絶やさず、小柄な体躯ながら圧倒的なスピードと攻撃力を誇る。

CV －／－

SEMBLANCE オーバーアクティブ・イマジネーション（物理的な錯覚を起こす）



WEAPON ハッシュ

長く鋭い刃が仕込まれている日傘。傘体はヤンのエンバー・セリカの炸裂弾を完全に防ぐほど強力な防御力を持つ。

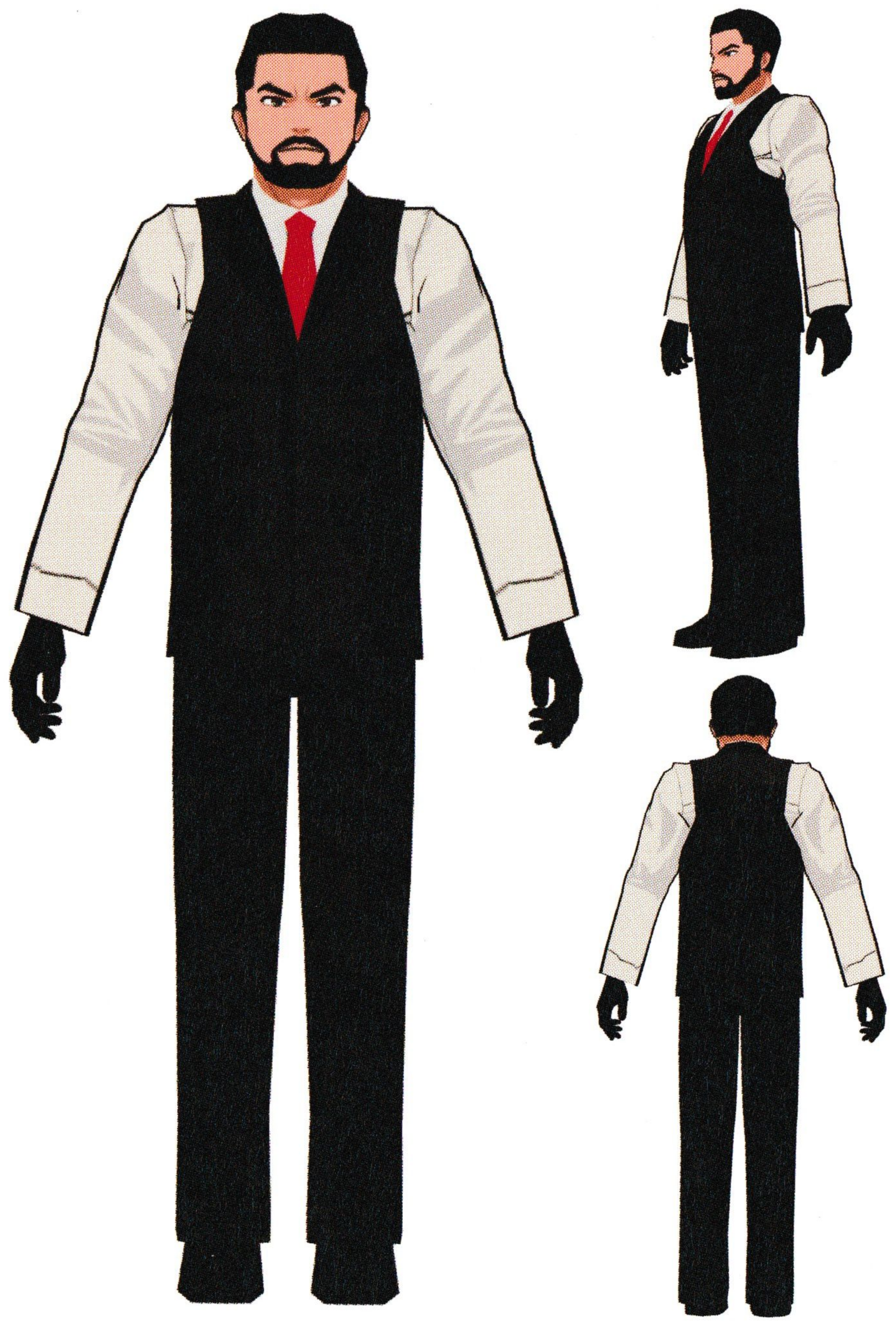
Junior

ジュニア

ABOUT CHARACTER

『ジュニア』は通称で本名はヘイ・ション(Hei Xiong)。表向きはクラブのマネージャーだが、ファミリーのボスとして情報屋や人貸しとしての顔も持つ。以前に人捜しの情報を得るために店に訪れたヤンと揉めて戦いになり、倒されている。

CV J.J. Castillo ／宮本克哉



マラカイト姉妹

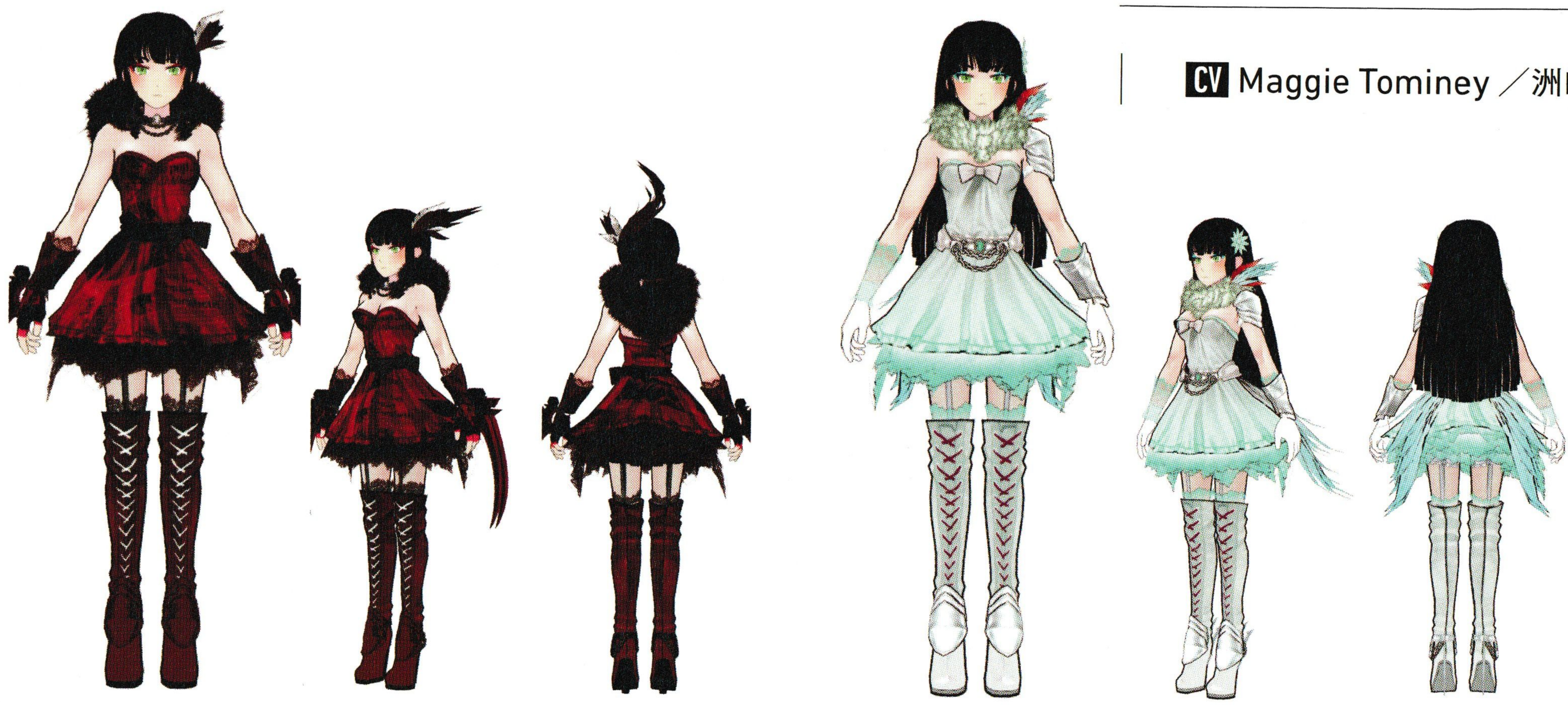
Miltiades "Miltia" Malachite & Melanie Malachite

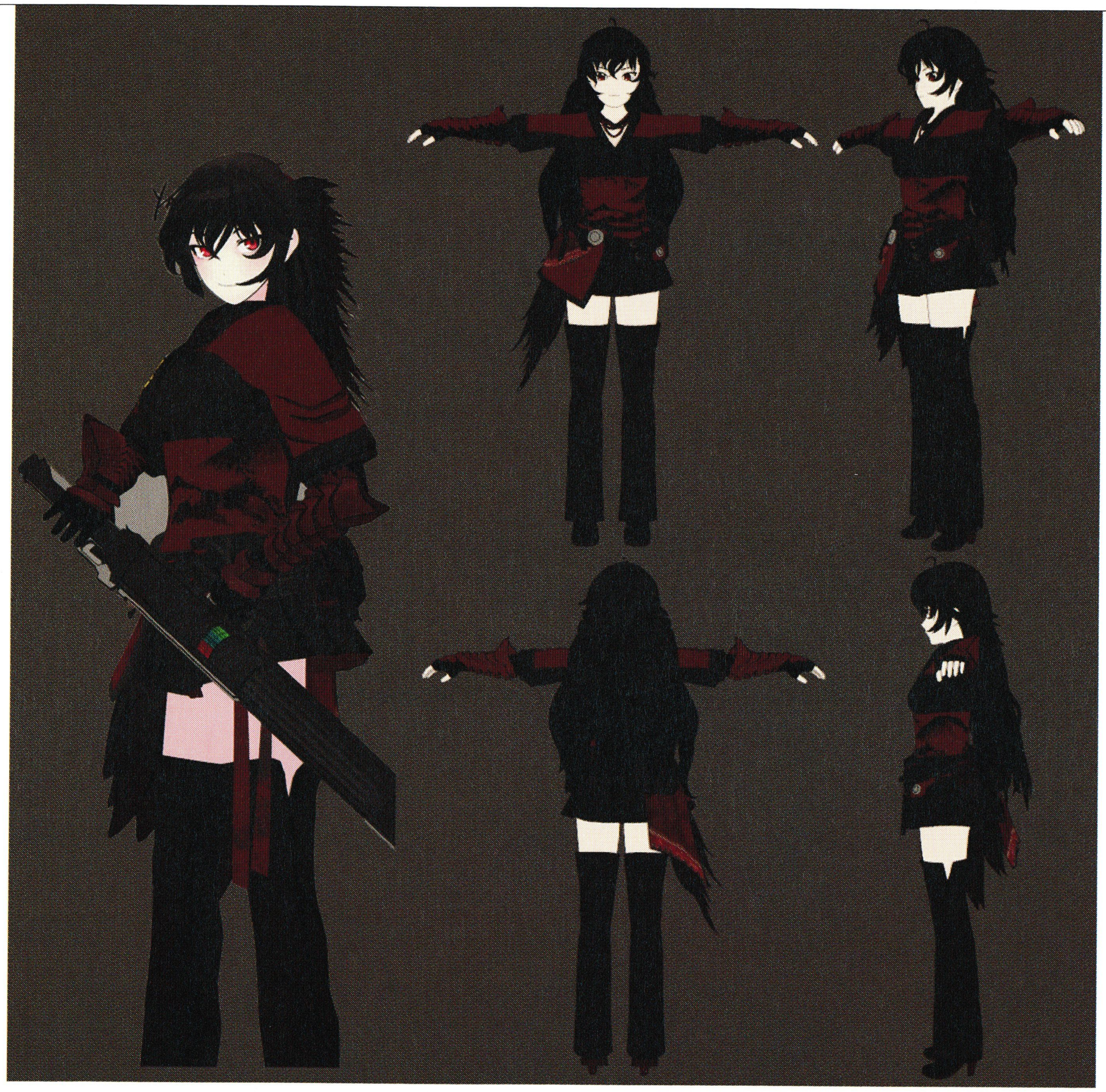
ミルティアデス・"ミリシャ"・マラカイト&メラニー・マラカイト

ABOUT CHARACTER

ジュニアの店の用心棒で双子の姉妹。ショートカットの赤いドレスがミルティアデス、ロングヘアで白いドレスがメラニー。以前にヤンと戦い倒されている。

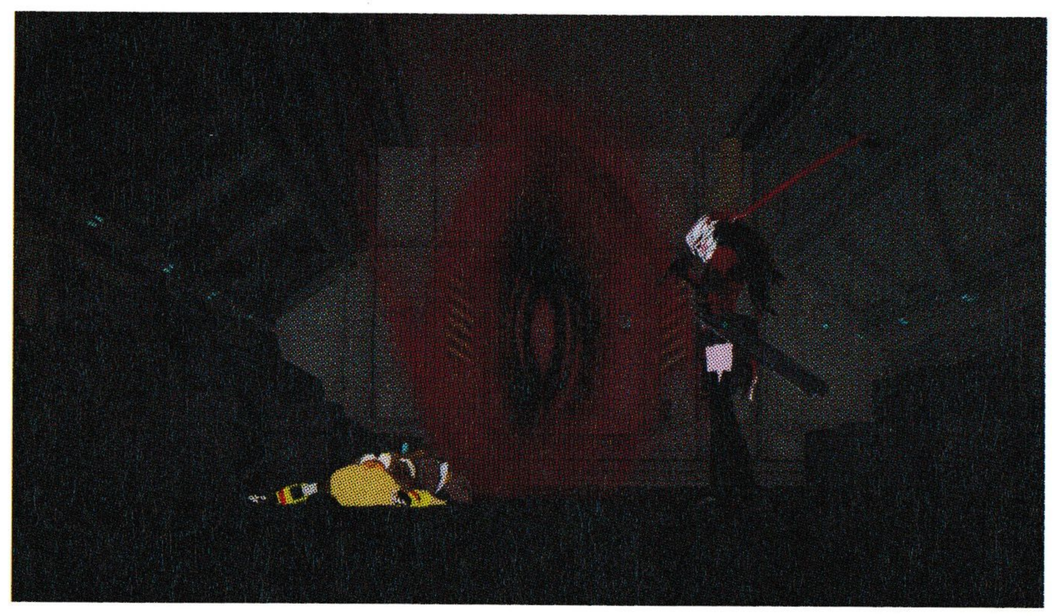
CV Maggie Tominey ／洲崎 綾

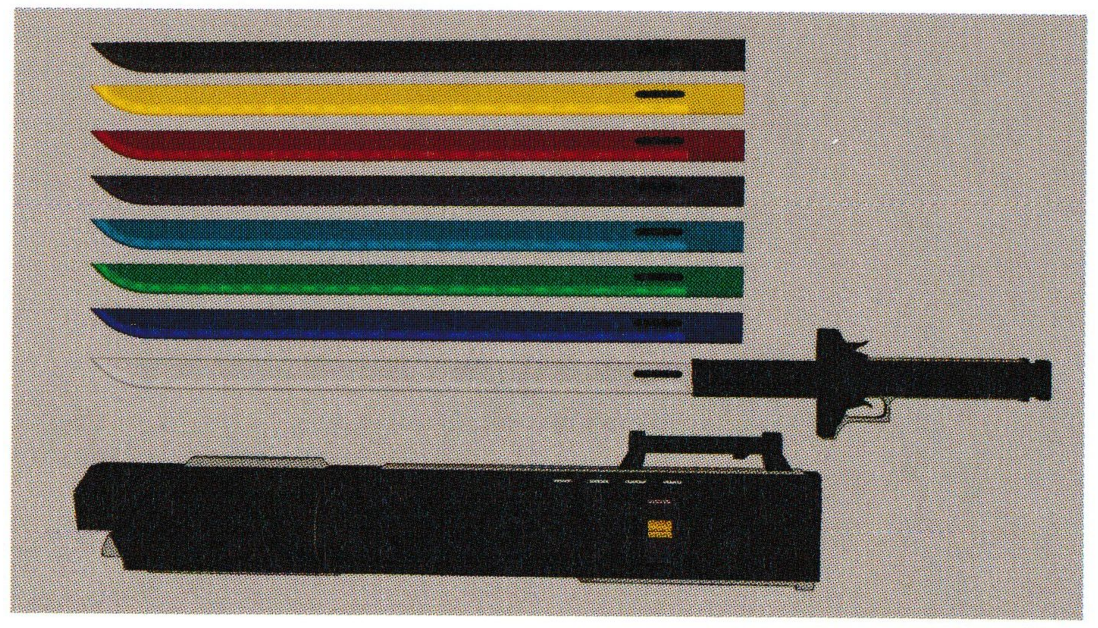


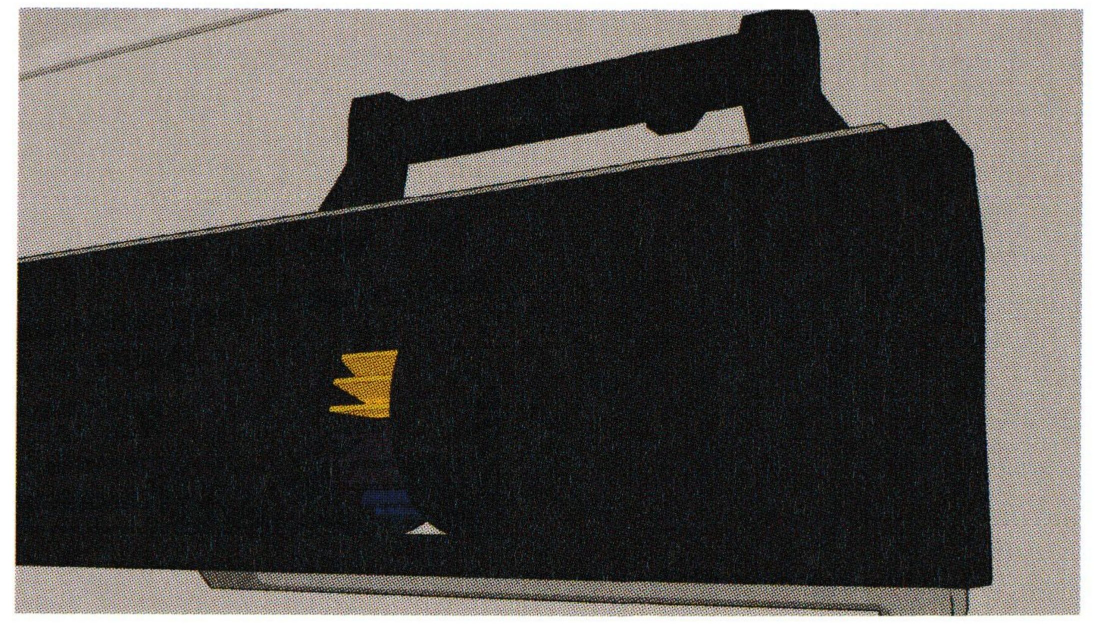








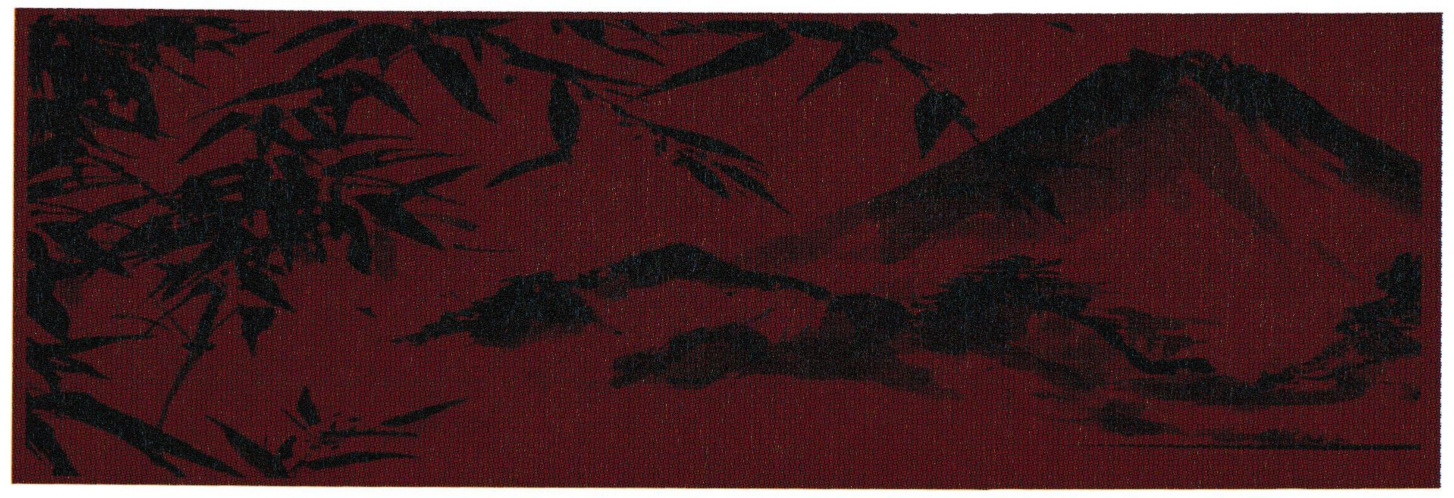








スカーフ



帯の柄

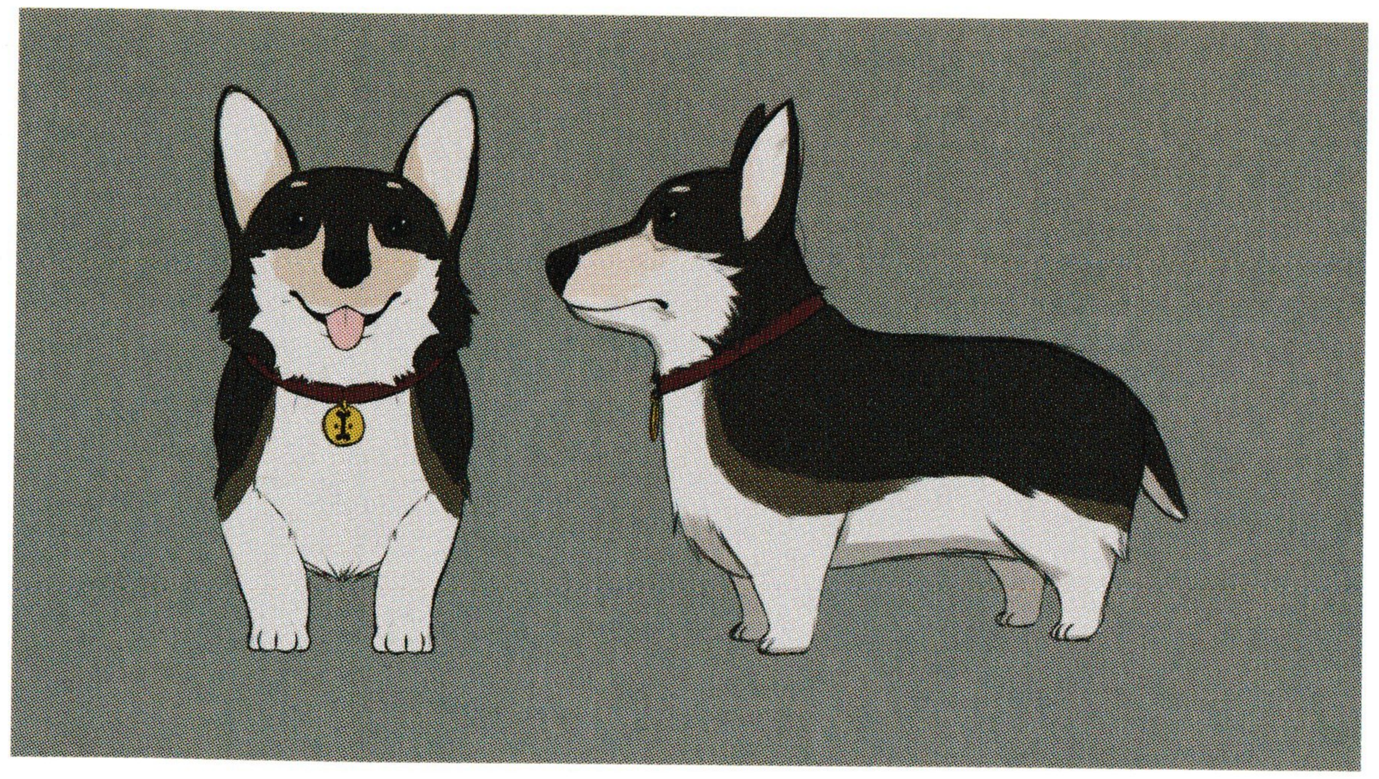
Raven Branwen

レイヴン・ブランウェン

ABOUT CHARACTER

顔全体を覆い隠す兜を被る。ヤンの実母だが家族から離れ、双子の弟・クロウとともに育てられた。『ブランウェン一族』の元へ戻り、長として一族の生き残りのために尽力している。かつては彼女もビーコンを卒業し、ハンターとしてルビーの母・サマー、ルビーとヤンの父・タイヤン、クロウとチームSTRQを組んで活躍していた。

CV Anna Hullum ／林原めぐみ **SEMBLANCE** キンドレッド・リンク（強い絆を持つ相手へと直接通じるポータルを作り、瞬間移動できる） **WEAPON** オーメン（居合刀。鞘には複数のダストのカートリッジが収納され、敵に応じて力を切り替えられる）



Zwei

ツヴァイ

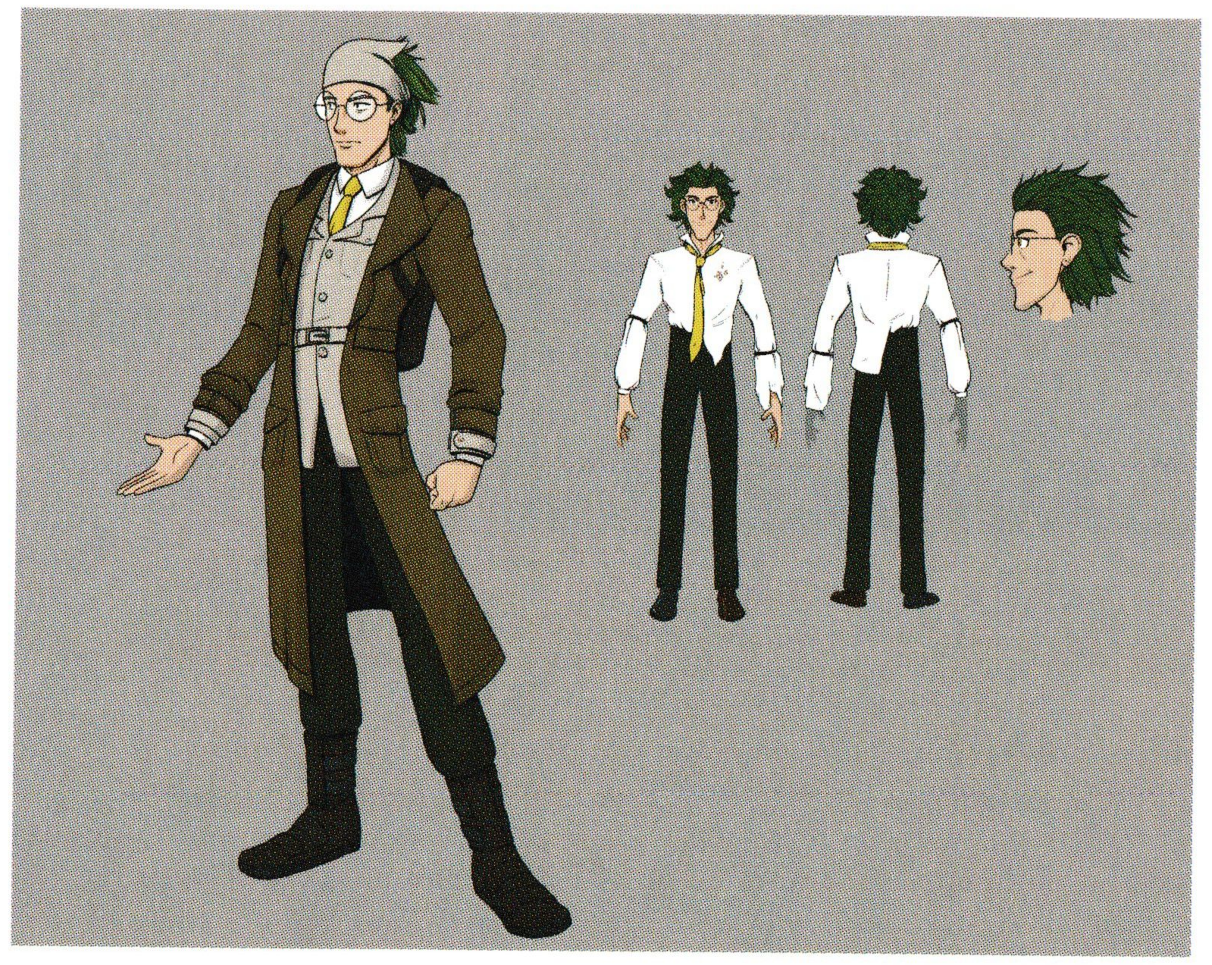
ABOUT CHARACTER

タイヤンと共に故郷のパッチ島で暮らしていたが、タイヤンが任務で留守にするためビーコンのルビーたちの元へ送られてくる。オーラをまとった体当たり攻撃でルビーたちを応援する。

Bartholomew Oobleck

バーソロミュー・ウーブレック

CV Joel Heyman ／烏丸祐一
SEMBLANCE 不明
WEAPON アンティキティーズ・ロースト



冒険服



Tukson

タクソン

ABOUT CHARACTER

ピューマのファウナスの男性。『ホワイト・ファング』のメンバーだったが組織を抜けてヴェイルで書店を営んでいた。

CV Adam Ellis ／三宅健太

GRIMM

VOLUME 2 ❖ グリム



ゴライアス Goliath

大きな牙を持つ象型のグリム。数百年を生きるうちに人間をむやみに襲わず群れで行動することを学習している。



クリープ Creep

二足歩行の恐竜型のグリム。

PROPS

VOLUME 2 ❖ 小道具

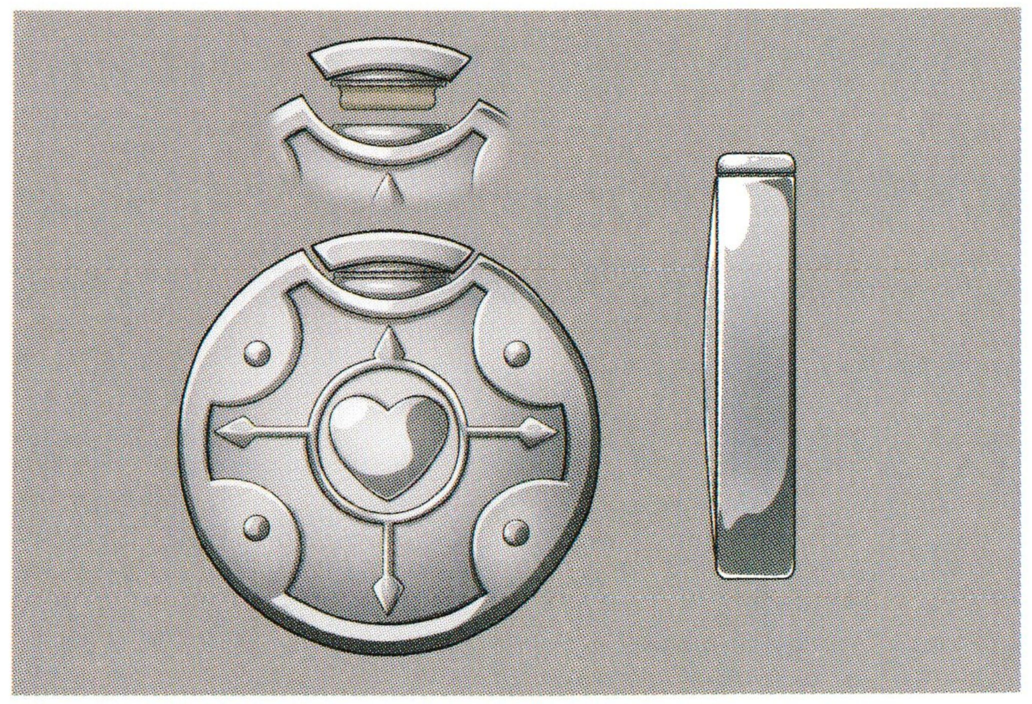


ボードゲームの地図・カード・駒





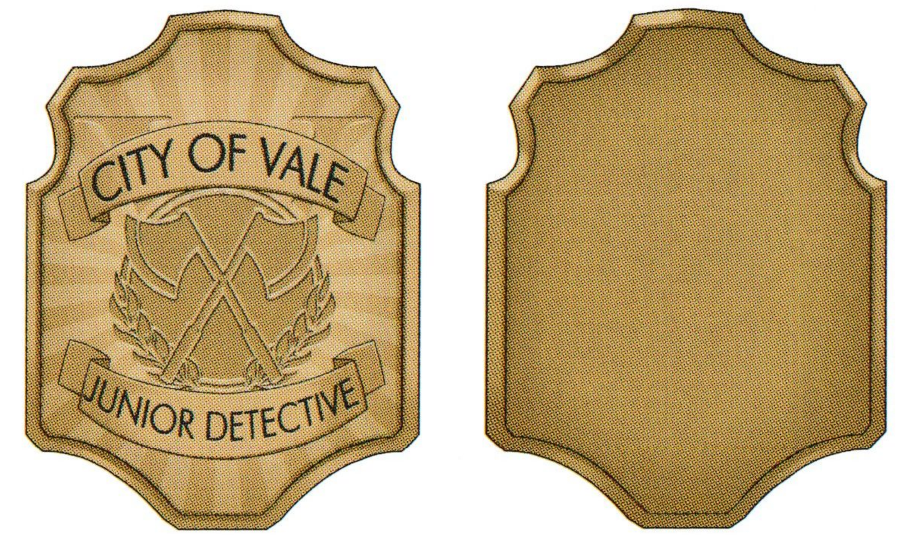
フードバトル時のソーダの缶ラベル



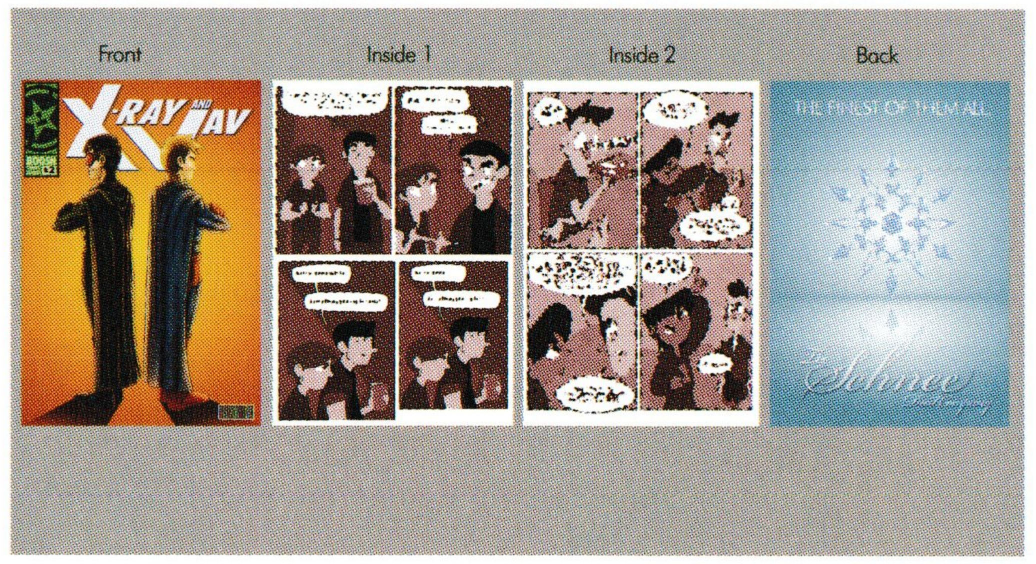
アイアンウッドのフラスク



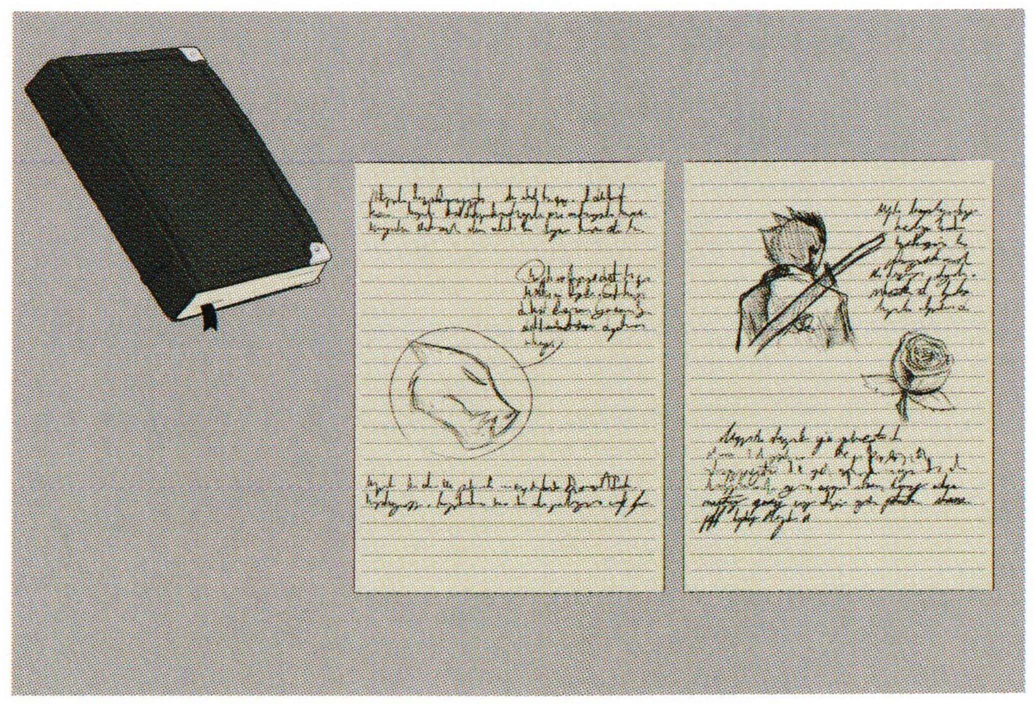
ウォレット



少年探偵バッジ



コミック



ブレイクのノート

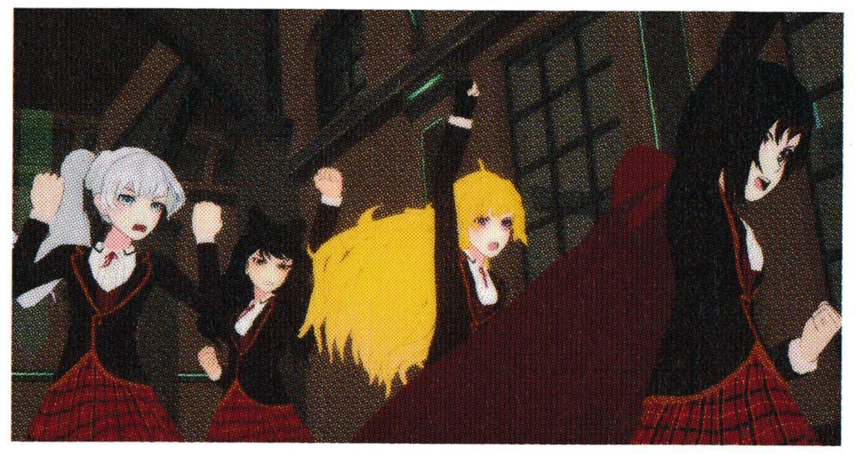
STORY

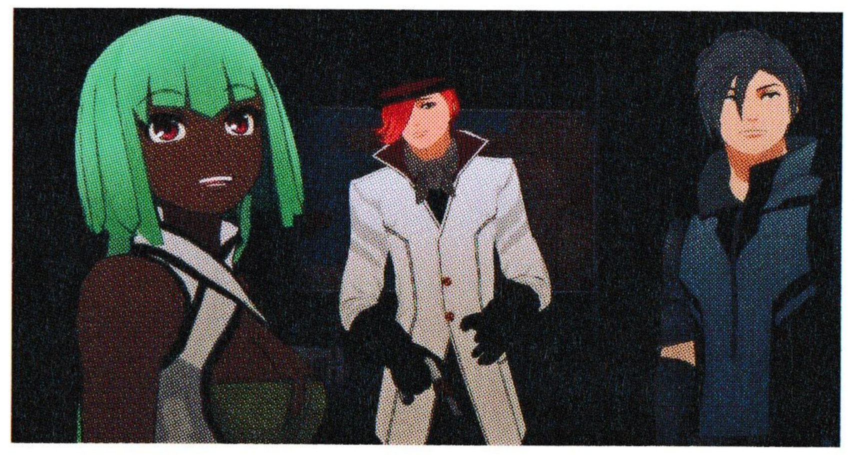
VOLUME 2 ❖ ストーリー

Episode 1　Best Day Ever

「否が応でも大人になるべきときは来る」

新学期を控えた休日のビーコン・アカデミー。食堂では1学期を共に過ごし信頼関係を深めたチーム・メンバーと過ごす生徒たちが集まっていたが、いつしか壮絶なフード・ファイトが始まり!?　一方、街ではとある古書店に若い男女が訪れ……。

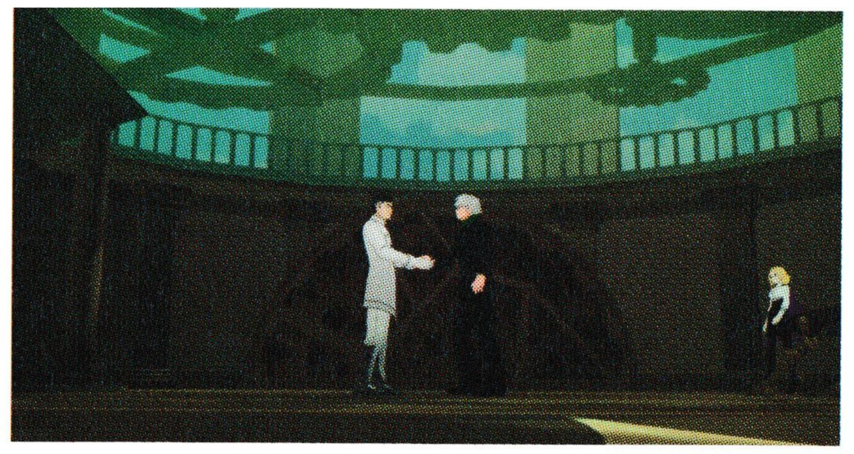


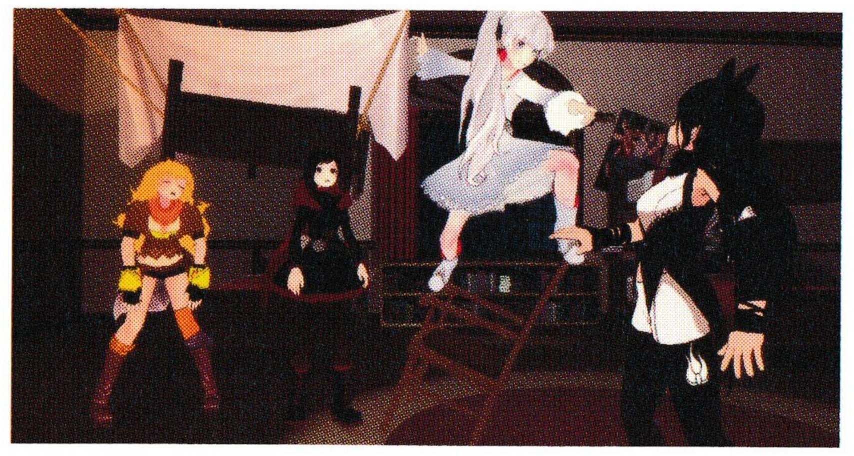


Episode 2　Welcome to Beacon

「本気で信じるのか?
あの子たちが戦いに勝てると?」

2学期が始まり、他校からの留学生もやってきて活気づくビーコン。ヴァイタル・フェスティバルの開催も迫り盛り上がるなか、アトラス・アカデミーの学長・アイアンウッドがアトラス軍を率いてヴェイルに来訪する。

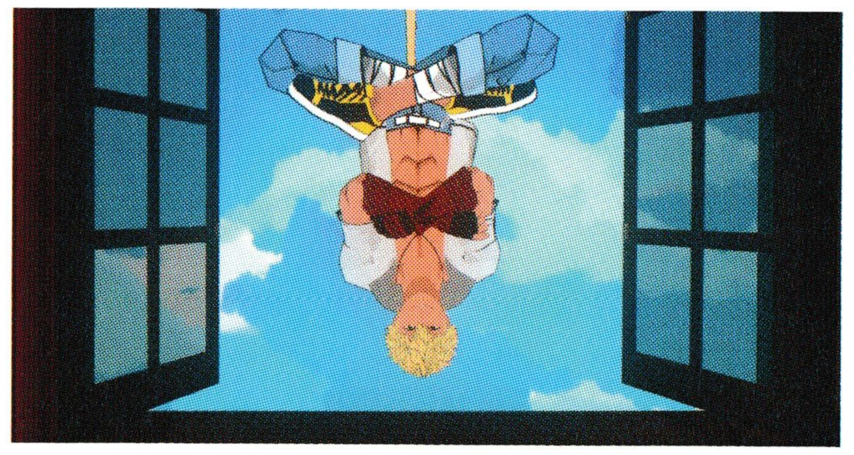




Episode 3　A Minor Hiccup

「ヤツらは何か企んでる。
もっと大規模でヤバい何かを」

埠頭の戦い以来、ホワイト・ファングの凶行で不安に沈むブレイクのため、チーム・ルビーの面々はサンとネプチューンの協力を得てローマン一味の動きを調査すべく街に繰り出す。偶然街でペニーに再会したルビーは様子がおかしい彼女の後を追うが……。



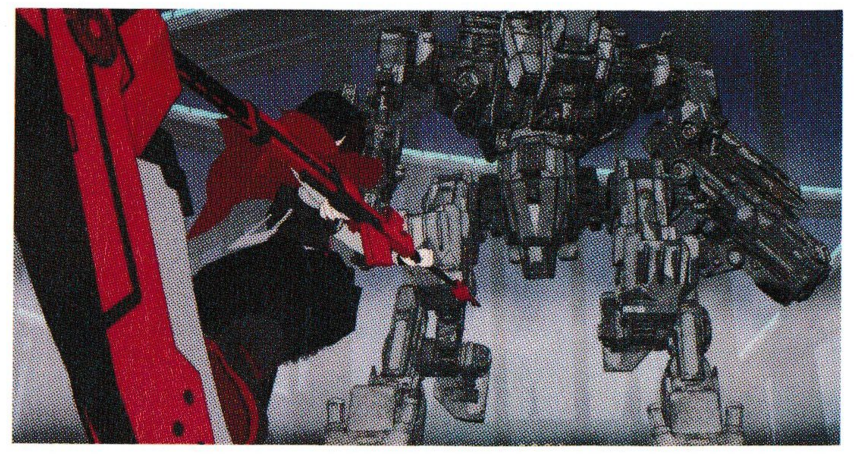


Episode 4　Painting the Town...

「いつか私は世界を救う使命を担う」

ルビーがペニーの大きな秘密を知ってしまったそのころ、ワイスやヤンたちもそれぞれの伝手による調査を進めていた。ホワイト・ファングの集会に潜入したブレイクとサンはローマンが新たな作戦のために動き出していることを知り……。

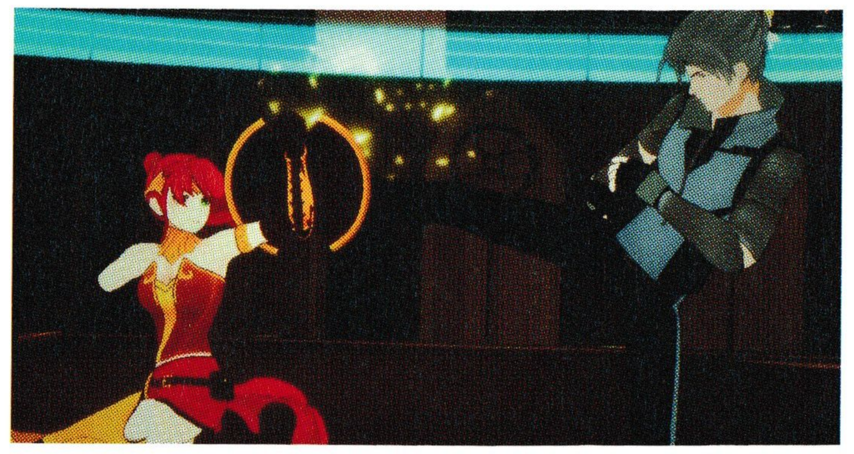




Episode 5　Extracurricular

「パーティーなんてとんでもない時間のムダ」

アカデミーで開かれるダンス・パーティーで浮足立つ生徒たち。幹事になったワイスとヤンも張りきっていたが、ホワイト・ファングの新たな動きを知り、さらに消耗してゆくブレイクを心配する。それぞれが誰かを想いながら過ごす裏で、動きだす者があり……。

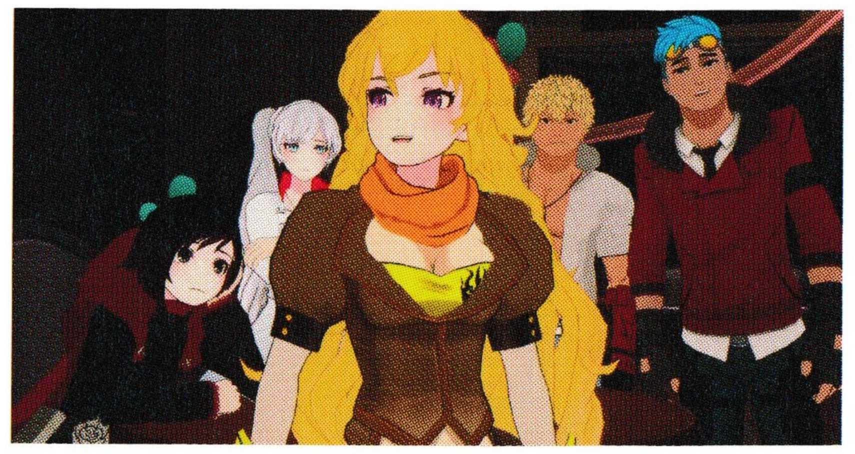


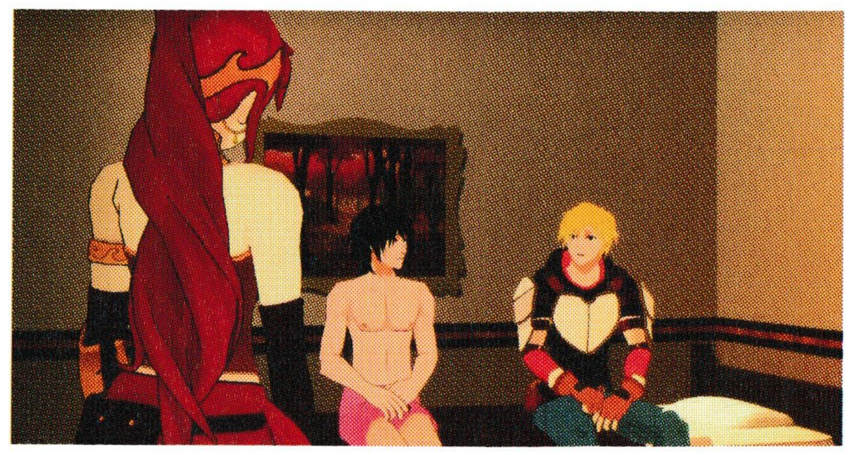


Episode 6　Burning the Candle

「こんな夜は人々の絆をより強固なものにしてくれる」

ダンス・パーティーの準備が進む中、ワイスへの想いに悩むジョーンと、彼をはげましつつ自らの想いを秘めるピュラ。そしてやはり独り不安を抱え、かたくなに参加を拒否するブレイクを説得するヤンは自分とルビーの過去について語り……。





Episode 7　Dance Dance Infiltration

**「今夜は楽しむの。
だってせっかくのパーティーよ」**

ダンス・パーティーの夜。会場には笑顔を取り戻したブレイクの姿もあり、みんなが楽しむなかで浮かない顔の面々も。これまで誰にも伝えられなかった本心をピュラに告げられたジョーンがとった行動とは？ そんな中、ある暗躍に気づいたルビーは……。

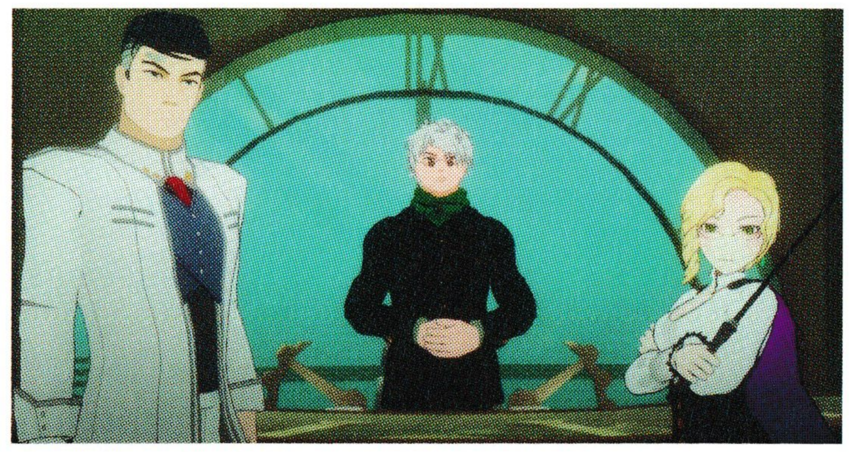


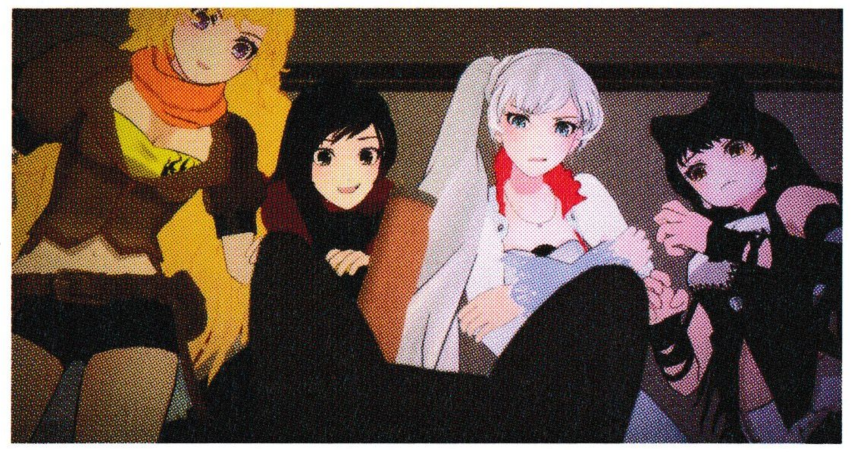


Episode 8　Field Trip

**「私たちならできる。
私たちは決して諦めないしやめるつもりもない」**

初の研修任務が始まる。ローマン一味の企てを知ったチーム・ルビーはそれが進められている南東部への任務を希望し、ウーブレック教授とともに現在は廃墟と化したにもかかわらず最近多くのグリムが出現しているとの情報があるマウンテン・グレンへ向かう。

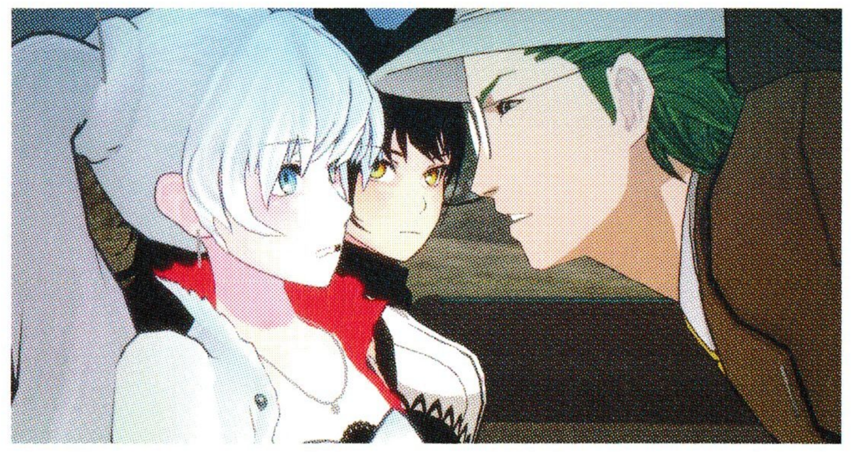




Episode 9　Search and Destroy

「どうしてハンターを目指す?」

マウンテン・グレンにやって来たチーム・ルビー。ウーブレックに振り回されつつ任務を遂行中、次々に襲い来るグリムとの戦闘が続く。ローマン一味の手がかりを探すこともできないままの焦燥と憔悴のなか、改めてハンターを目指す理由を問われる彼女たちの答えとは……。





Episode 10　Mountain Glenn

「ハンターとはつまり人命を守る仕事です」

マウンテン・グレンでの夜、自分たちがハンターを目指す本当の理由を考えるワイス、ブレイク、ヤン。ひとりウーブレックより質問を受けなかったルビーは無人の廃墟であるはずの地にホワイト・ファングを、そしてその地下で計画を進行中のローマンを発見する。



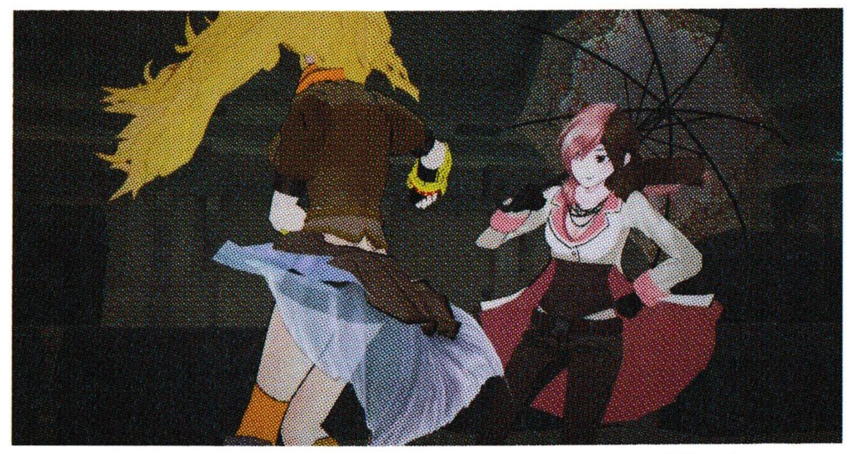


Episode 11　No Brakes

「戦う意味があるか?」

ローマン率いるホワイト・ファングに追われるルビーと、彼女を探し犯罪計画の拠点とされていると予測した地下で合流したチームメンバー。ローマンたちの企てを止めるべくトンネルを走り抜ける列車での戦闘が始まるが、多数の兵器やグリム、強敵が現れて……。

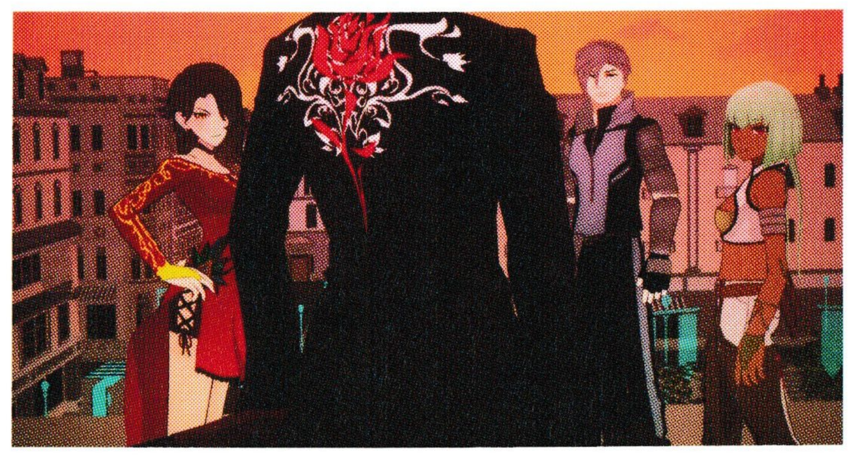




Episode 12　Breach

「物語は結末が明確とは限りません」

マウンテン・グレンからのトンネルを抜け、多くのグリムがヴェイルに現れ人々を襲う。街の大きな危機にビーコンの生徒たちが立ち向かうが……。





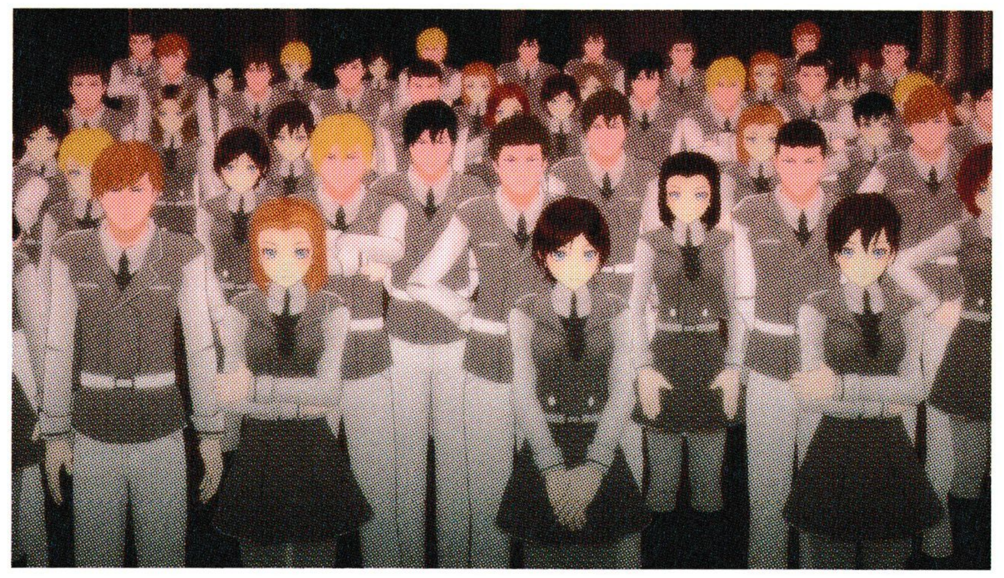
GLOSSARY

VOLUME 2 ❖ 用語

アトラス Atlas

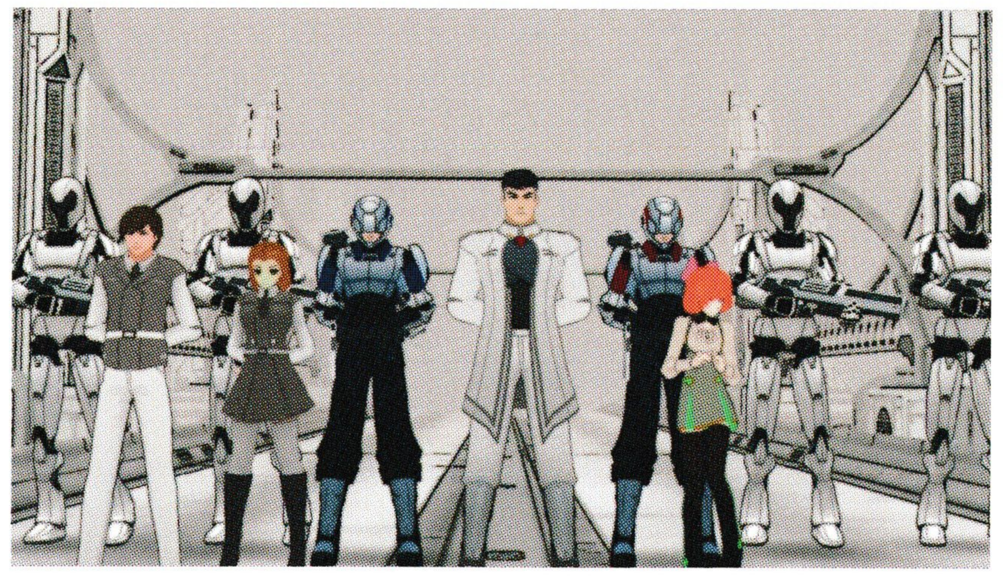
かつてそこに存在した王国は何らかの原因で滅亡しており、現在はアトラス・アカデミーが国家機能を代行している状態にある。そのため政府・アカデミー・軍が一体化しており、アカデミーの卒業生も基本的に軍の特殊部隊に所属することを強く推奨されている。レムナント随一の高度な技術を有しシステムや兵器の開発を率先している。





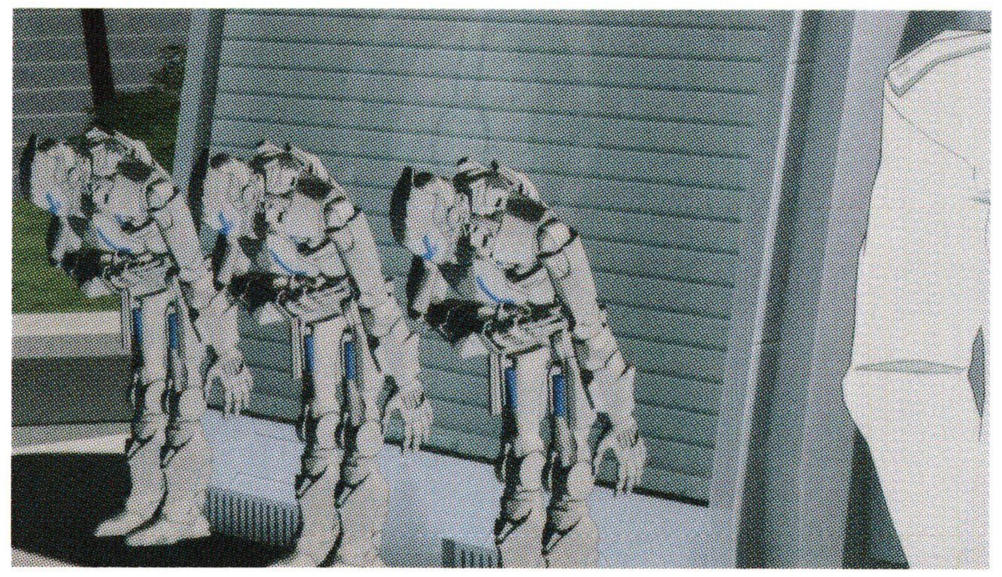
アトラス軍 Atlesian Military

「生きた人間を戦場に出さない」をモットーに積極的に軍隊の機械化、新兵器の開発・実用化を推進。世界初のオーラを生み出すシンセティック・パーソン(人造人間)の開発にも成功したらしい。



アトラシアン・ナイト130 Atlesian Knight-130

レムナントに広く普及した戦闘用アンドロイド。ガトリングガンと両腕部に内蔵された近接戦用ブレードで武装し、起動時にはフェイスカバーで頭部が保護されるギミックがある。



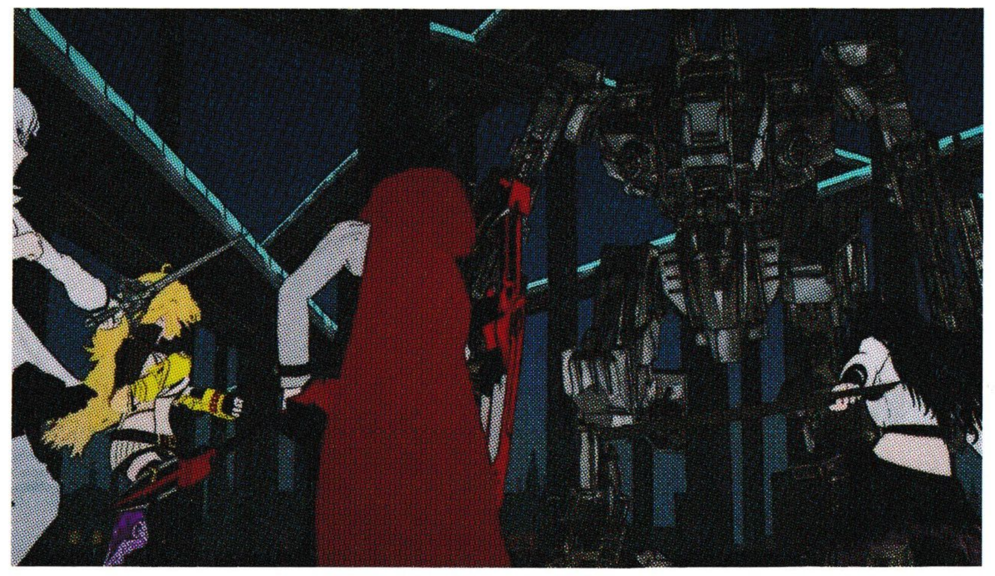
アトラシアン・ナイト200 Atlesian Knight-200

AK-130の後継モデルとして発表された新型アンドロイド。「より賢く、動作が滑らかで、フレンドリーである」と喧伝されている。武装はライフル。



アトラシアン・パラディン290 Atlesian Paladin-290

アンドロイドだけでは対処できない状況を想定し、シュニー・ダスト・カンパニーと共同開発をした搭乗型バトルスーツ。腕部の銃火器や肩部ミサイルランチャーのほか、展開式のマニピュレーターを備え近接戦にも対応できる。



シュニー・ダスト・カンパニー Schnee Dust Company

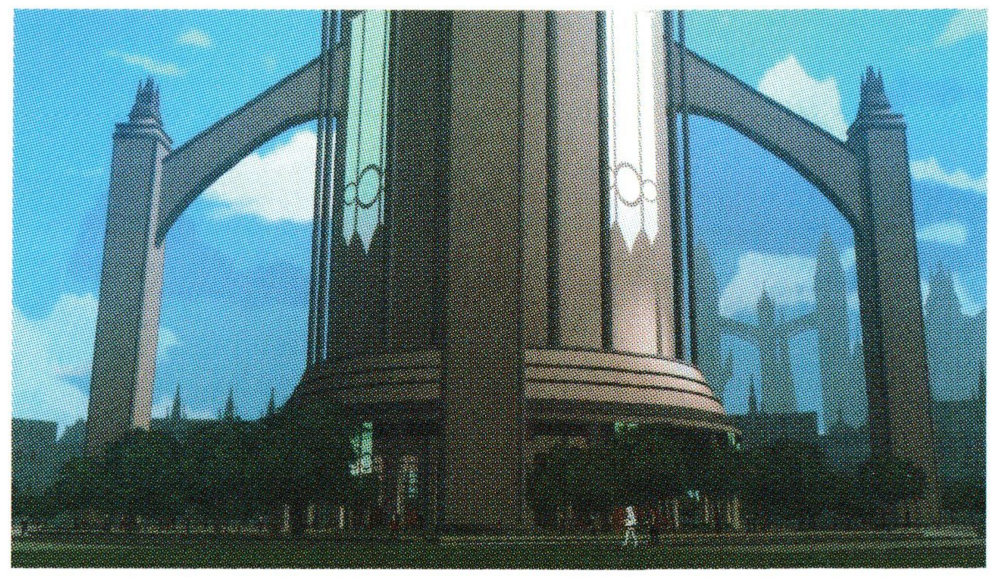
世界最大手のダスト企業。創設者はワイスの祖父ニコラス・シュニーで主産業のダスト産出・流通業のほかに、兵器開発、出版、日用品の販売なども手がける。保有する鉱山『シュニー採石場』からダストを採掘、精製したものを流通させている。ワイスの父の代になってからはファウナスの従業員を酷使し虐待するなど、黒い噂も付きまとうようになった。『ホワイト・ファング』過激派のテロの標的にされており、親族の命や会社が長年にわたり狙われてきた。

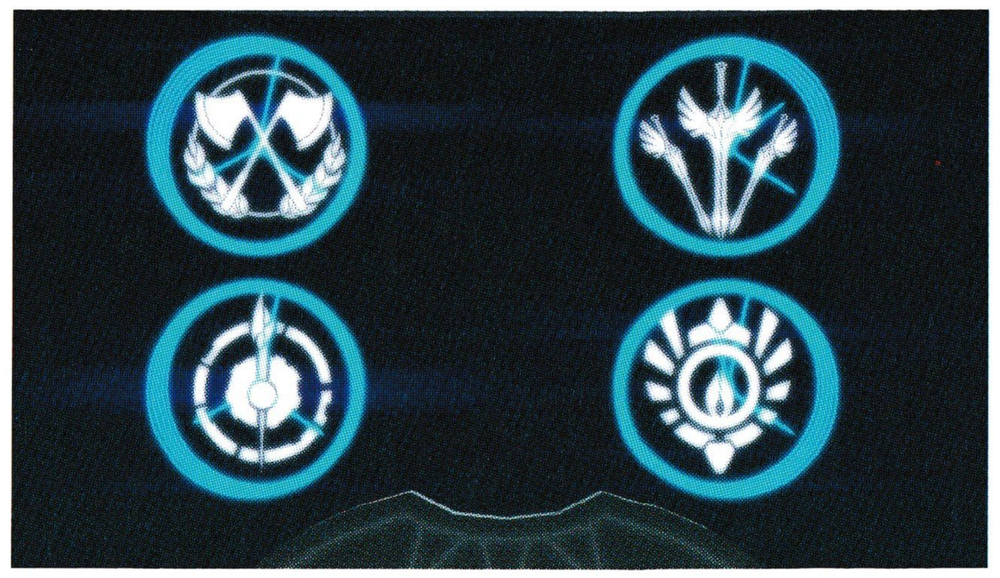




CCTシステム Cross Continental Transmit system

『大陸間通信システム』と呼ばれる、レムナントにおける通信の要。各王国の安全地区に配置されたCCTタワーを介して大陸間の通信が行われる。それまで王国の領土外ではグリムの脅威によりメッセンジャーによる情報伝達や通信設備の設置などが難しく、また人工衛星を用いた通信もダストが大気圏外では力を失ってしまう性質により宇宙に進出できず不可能な状態だった。





ヴァキュオ Vacuo



領土内には砂漠地帯が存在し、住民たちは過酷な自然災害にも耐えられるほど屈強。ラフな服装を好む国民性のためか、そこに存在するシェイド・アカデミーには制服が存在しない。

ミストラル Mistral



ヘイヴン・アカデミーの所在地。かつてピュラがこの王国のトーナメントで4年連続優勝という新記録を打ち立てた。

メナジェリー Menagerie

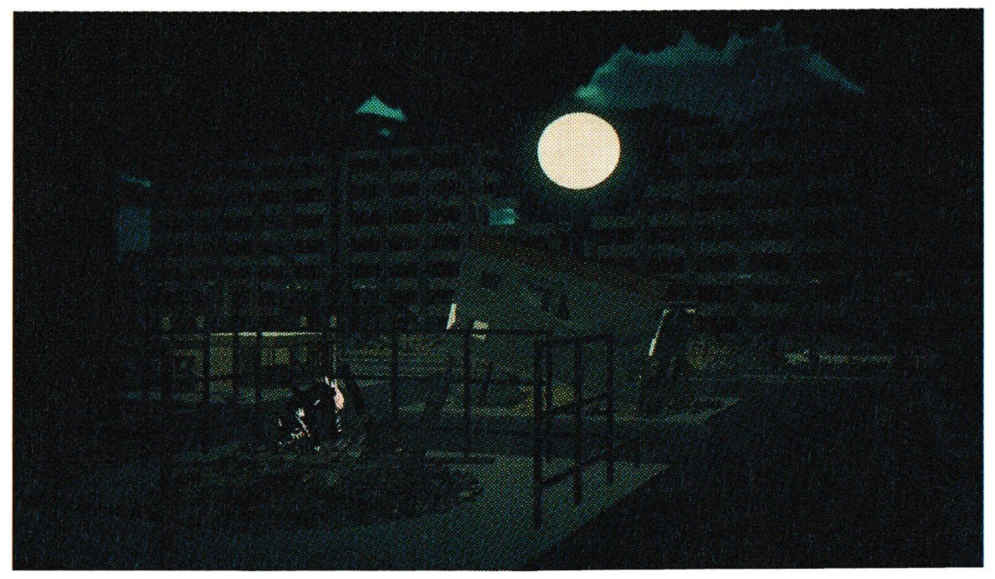
レムナントの南東に位置する最も小さな大陸。大戦後の報酬として人間からファウナスへ与えられ、ファウナスの大半がこの地で暮らしている。

『大戦』 The Great War



レムナントを構成する四王国間で起こり、80年前に終結した人類史上最大の戦争。オズピン曰く「無知と欲望と弾圧の成した戦争」であり、国家の枠を超越し、個人の存在自体が強く問われた。あらゆる芸術と自己表現の破壊という独裁に対し、次の世代も屈しないという人々の強い意思表示は芸術の核となる要素『色』を子供たちの名前に盛り込む文化を生み出し、個性・表現・多様性における結束を尊重し、それは今日まで引き継がれている。

マウンテン・グレン Mountain Glenn



原生林と多くの深い洞窟が点在する丘陵地帯。ヴェイルの領土拡大策として計画都市が築かれていたがグリムの侵入によって失敗し王国最大の負の遺産として打ち捨てられた、かつて繁栄した都市はいまや広大な廃墟と化し、市街地に直通する地下鉄も現在は全て封鎖されている。最近になってグリムの目撃例が急増している。



INTERVIEW
インタビュー



VOICE ACTOR
KARA EBERLE ❖ Weiss Schnee
声優　カラ・エブリー（ワイス・シュニー役）

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

『RWBY』が始まったとき、私はRooster Teeth Productionsで初めて採用された受付係でした。じつは私は12番目の従業員。給与明細の封筒に従業員番号を書いてみんなに配ったから、そのことがわかるの。モンティと私はいつも特別な絆で結ばれており、彼は私を歓迎し、常にベストを尽くすように言ってくれました。仕事に対して情熱的な人からそのような言葉を聞くのは新鮮で、私は本当に彼を尊敬していました。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

予想をはるかに超えていて、ファンの反応を見るのが待ち遠しかった！

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力、好きなキャラクターやエピソードは何ですか？

『RWBY』は、これほど幅広い視聴者をとらえ、多くの人にアピールできるという点で、本当にユニークだと思います。どんな人にも（どんなバックグラウンドの人にも）合うキャラクターがいるだけでなく、どんな気分や状況の人にも共感できるキャラクターがいること、それが『RWBY』を特別なものにしているのだと感じます。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

私はモンティがいつも言っていたことを思い出します。「時間だけが私たちが失うものだ」と。すべてのエピソードのすべての瞬間を誇りに思います。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

『RWBY』のさまざまな展開に対する日本の視聴者の反応は、本当に信じられないもので、身が引き締まる思いでした。日本で、高層ビルの側面に5階分以上の大きさにもなる『RWBY』の広告が載ったと、モンティが写真を送ってくれたのを覚えています。これは何か大きなものになるかもしれない……と思った瞬間だったと思います。それはVol.2の時でした！

❖ ご自身が担当するキャラクターの魅力は？

ワイスの何から話し始めたらいいの？（まさに彼女が言いそうなことです）。私は、ワイスが経験し、乗り越えていく内面的な旅路は、人々が共感できるものだと思います。例えば難しい家庭環境、完璧でなければならないというプレッシャー、社会に溶け込む方法を学ぶことなど……こうした経験が、このキャラクターを欠点もありつつ人間味のあるキャラクターにするのに役立っていると思います。

❖ 演技のポイントや注目してほしいポイントがあれば教えてください。また、10年間演じてきた中で、とくに印象に残っているエピソードやシーン、セリフは何ですか？

とくにVol.4のEpisode 6「Tipping Point」、資金調達のシーンは楽しかったです。このときが、ワイスがやっと彼女自身の声を見つけたときのような気がしています。彼女は両親のゲストに「物理的な持ち物や資産は依存するべきものではない……」と言ったのです。結局のところ、地位がすべてではないのです。



カラ・エブリー



RWBY VOLUME 3



Illustrated by Rooster Teeth Productions, LLC



When It Falls

Performed, produced and mixed by Jeff Williams
Lead vocals by Casey Lee Williams

Maybe red's like roses
Maybe it's the pool of blood
The innocents will lay in
When in the end you've failed to save them
Their dying eyes
Are wide and white like snow
And now they know
The cost of trusting you's obliteration

Mirrors will shatter
Crushed by the weight of the world
The pillars collapse in shame

There'll be no rest
There'll be no love
There'll be no hero in the end
Who will rise above
And when it ends
The good will crawl
The shining light will sink in darkness
Victory for hate incarnate
Misery and pain for all
When it falls

Swallowed by the darkness
Soon the moon is bathed in black
The light of hope is taken
And discontent is the contagion

The blinding eyes
That burn a yellow flame
The embers that remain
Will light the fuse of condemnation

Kingdoms in tatters
Hung on the brink of a war
The peace will succumb to flames

This is not a tragedy
It's not an accident
You placed your faith in fools
And now you'll smother in lament

They play the part of allies
Claiming peace their only goal
But once the fight for power starts
They'll eat each other whole

Their iron gloves point fingers
They'll wage a war of blame
And mankind will wilt in pain

There'll be no rest
There'll be no love
There'll be no hero in the end
Who will rise above
And when it ends
The good will crawl
The shining light will sink in darkness
Victory for hate incarnate
Misery and pain for all
When it falls

赤は薔薇の色？
むしろ血だまりの色
最後に救えなければ
罪なき人々が血の海に横たわる
いまわの際を迎える眼は
大きく見開き雪のごとく白い
彼らは痛感する
お前を信じたばかりに抹殺されると

鏡は打ち砕かれ
世界の重みに潰れ
柱は屈辱に崩れ去る

安らぎはない
愛は存在しない
不屈の英雄など
所詮は いやしない
やがて終末が訪れ
善が這いつくばる
煌々とした光は闇に埋もれ
憎悪という勝利が姿を現す
敗北が訪れたとき
陰惨と苦痛が皆をさいなむ

闇が辺りを飲み込み
漆黒がすぐにも月を覆う
希望の光は奪われ
不満が伝染する

黄色い炎の激しさに
思わず眼がくらむ
その残り火は
非難の元となるだろう


王国は破綻し
戦争の危機に瀕する
平和は炎に屈するだろう

これは悲劇ではない
これは事故ではない
愚か者を信用すれば
悲嘆に暮れるのだ

彼らは連携を呼びかけ
平和だけが目的だと訴える
だがパワーゲームが始まれば
潰し合いに転じる

鉄（アイアン）の手袋が指さし
非難合戦を始める
人類は痛みにしおれる

安らぎはない
愛は存在しない
不屈の英雄など
所詮は いやしない
やがて終末が訪れ
善が這いつくばる
煌々とした光は闇に埋もれ
憎悪という勝利が現れる
敗北が訪れたとき
陰惨と苦痛が皆をさいなむ



VYTAL FESTIVAL TOURNAMENT
ヴァイタル・フェスティバル・トーナメント

ヴァイタル・フェスティバル・トーナメント
VYTAL FESTIVAL TOURNAMENT

『ヴァイタル・フェスティバル』とは、レムナントに存在する王国間の平和を祝うため、隔年で開催される祭典。祭典名は大戦がヴァイタル島で終結したことにちなんでいる。毎回各国持ち回りの当番制となっており、期間中の開催国は門戸を開け放って世界中の人々と異文化を迎え入れる。開催中にはダンスやパレードのほか、各国のハンター養成学校の代表生徒たちによる模擬戦のトーナメントも行われる。このトーナメントは祭典のハイライトとして世界中の注目を集める人気イベントとなっている。





ルール説明

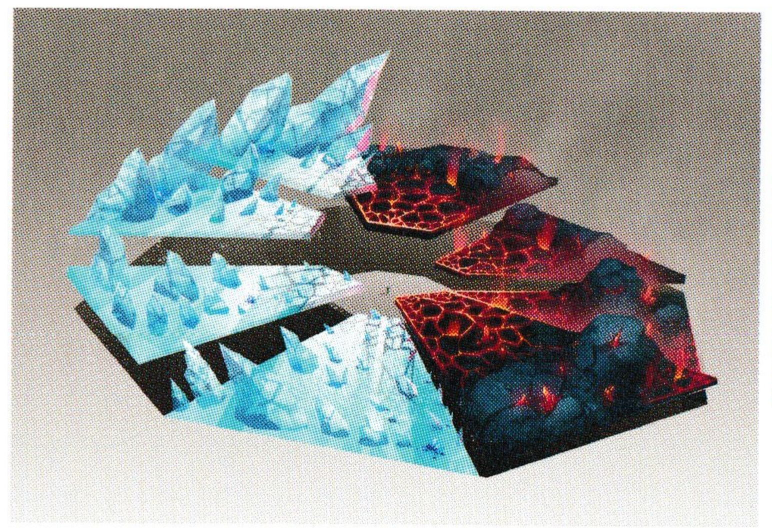
トーナメントは空中に浮かぶ闘技場『アミティ・コロシアム』にて行われる。参戦するメンバーが全員戦闘不能になるか、オーラの不足または場外と判定されると敗戦となる。

1回戦：4人対4人のチーム戦
2回戦：1回戦を勝ち抜いたチームのメンバーから2人対2人のダブルス戦
3回戦：2回戦を勝ち抜いたチームを代表するメンバー1人対1人のシングルス戦

コロシアムのステージは氷原、草原、火山、森、山、海浜、砂漠などあらゆる地形に変化し、雷雨など自然現象も再現される。チーム戦では2つ、ダブルス戦では4つの地形がランダムで設定される。ステージ内にはいたる所にダストの結晶があり、選手たちは自由に使用することができる。

Round1

WIN○ チーム RWBY VS. チーム ABRN LOSE×

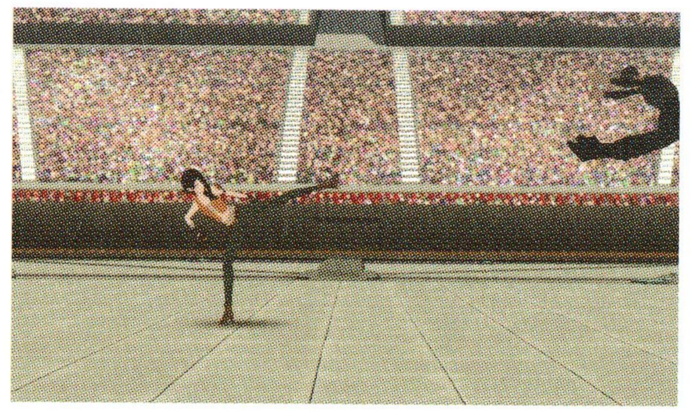




ほぼ互角の戦いが展開される中、リースがブレイクとの戦いで場外およびオーラ不足となり脱落。さらにチームRWBYの連携プレイからヤンが強烈なパンチを繰り出し、アルスラーン、ボリン、ナディールが弾き飛ばされ、チームRWBYが勝利する。

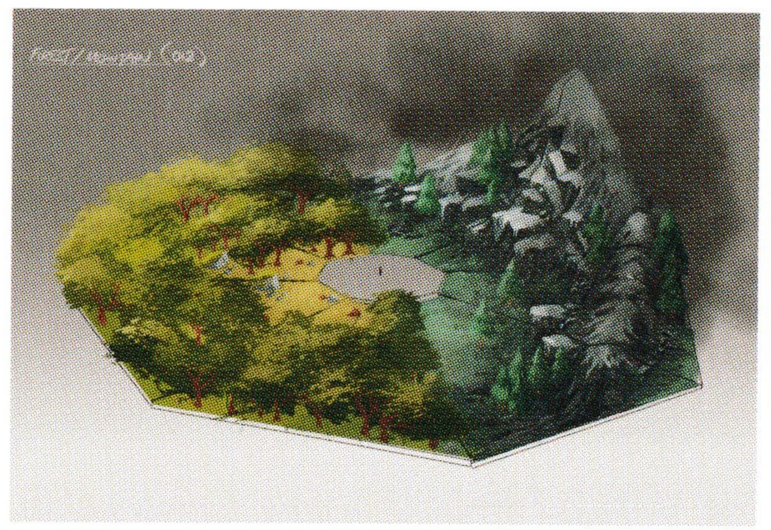
WIN○ シンダーのチーム VS. チーム名不明 LOSE×

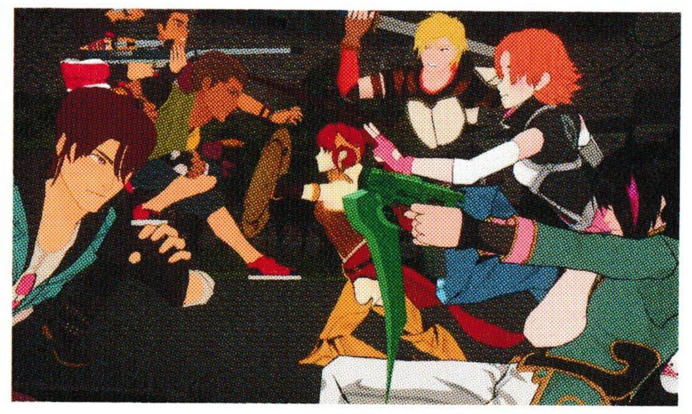




シンダーのチームは、シンダー、エメラルド、マーキュリーの3人に加えて変装したニオポリタンが出場。対戦チーム名や詳しい試合内容は不明だが、最後は ニオポリタンが倒れた相手チームのメンバーを容赦なく踏みつけて、シンダーチームの勝利が決定した。

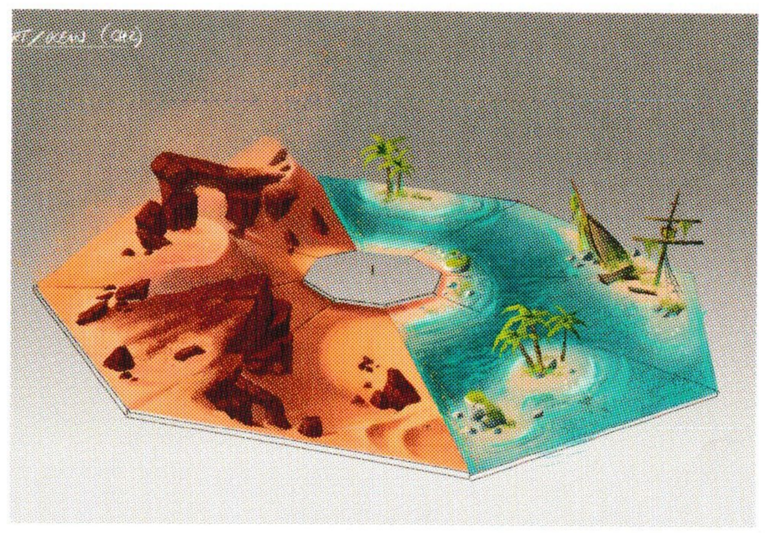
WIN○ チーム JNPR VS. チーム BRNZ LOSE×

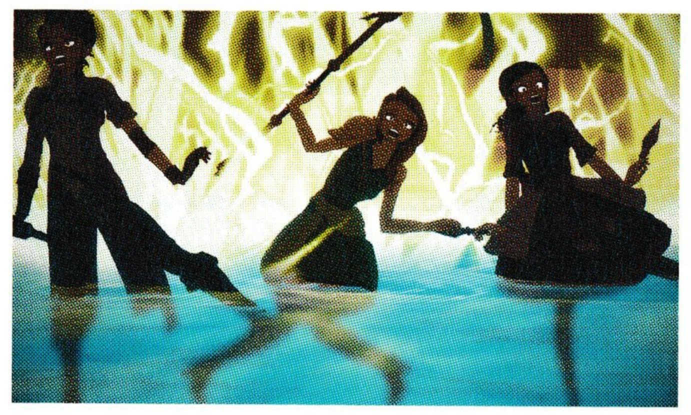




チームJNPRが優勢となる中、ジョーンがチームアタックで勝負を決めにかかるが、事前の打ち合わせがなかったため試合を中断してチーム会議を始める。チームBRNZが試合再開を急かすと、ノーラが一撃で全員を場外に叩き出して試合終了。

WIN○ チーム SSSN VS. チーム NDGO LOSE×



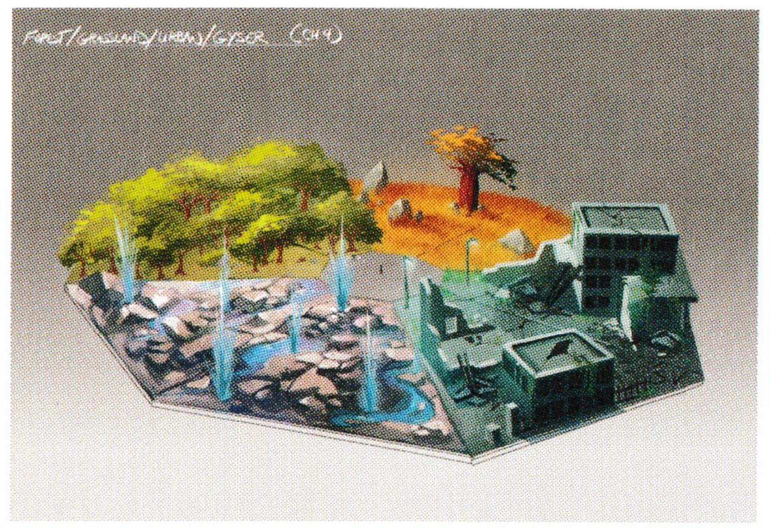
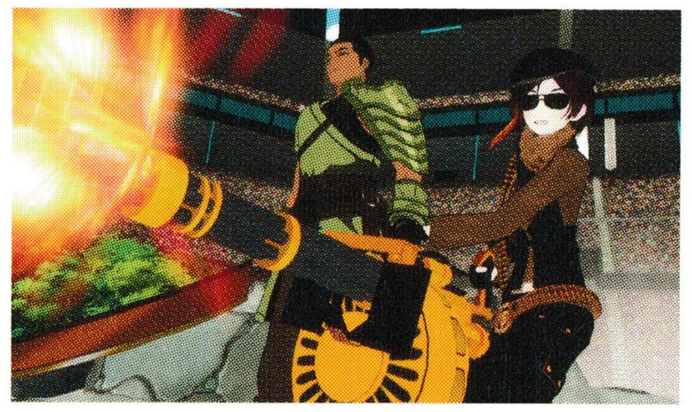


海のステージで、水が苦手なネプチューンが役立たずに。それぞれセージとオクタヴィアが早々に離脱して3対3の状況となる。スカーレットも戦闘不能になりチームSSSNが数的不利になるも、ネプチューンが槍で電撃を発生させ、水中にいたチームNDGOの全員が感電し、チームSSSNの逆転勝利となる。

その他の1回戦突破チーム
チーム CFVY、チーム CRDL、チーム FNKI、ペニーのチーム

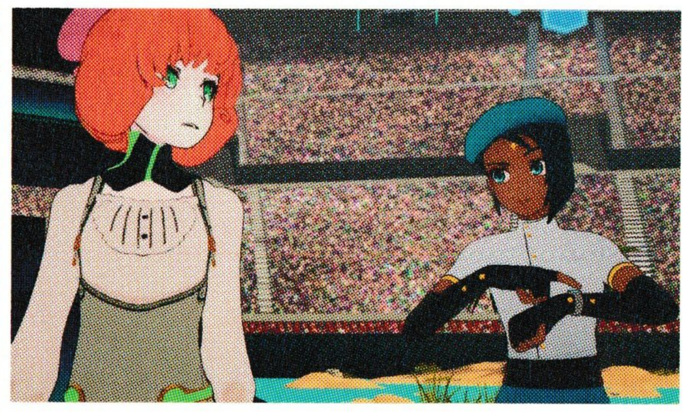
Round2

WIN○ エメラルド＆マーキュリー VS. チームCFVY・ココ＆ヤツハシ LOSE×

マーキュリー対ヤツハシ、エメラルド対ココに分かれて対戦となるが、マーキュリーの猛攻によりヤツハシがダウン。それを知らずにいたココはエメラルドの能力でヤツハシの幻影を見せられ、不意を突かれて攻撃を受け、戦闘不能となる。

WIN○ ペニーのチーム VS. チームCRDL・ラッセル＆スカイ LOSE×

ペニーが無数の剣を操り、追い詰められたラッセルとスカイはたまらず岩陰に身を隠す。だが、シエルが早く終わらせるよう催促するとペニーは岩もろとも宙に浮かせた2人を落下させ、余裕の勝利を収める。

WIN○ チームRWBY・ヤン＆ワイス VS. チームFNKI・フリント＆ネオン LOSE×



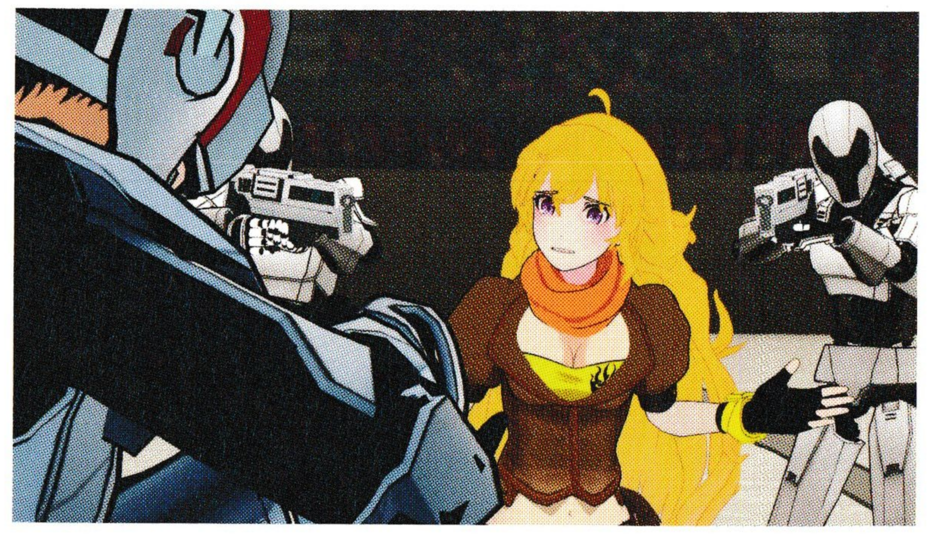

ネオンの素早い攻撃とフリントのトランペットからの衝撃波と分身能力に苦戦するワイスとヤン。そこでワイスはフリントとの相討ちを狙うが、失敗してしまう。残されたヤンはトランペットを封じてフリントを倒すと、ネオンのミスを突いて一気に逆転する。

Round3

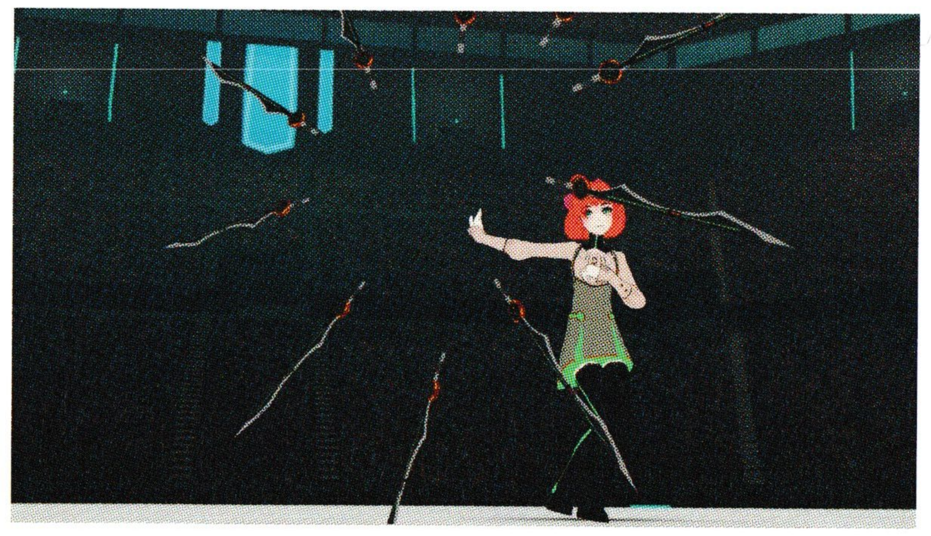
WIN○ チームRWBY・ヤン VS. マーキュリー LOSE×




パンチを得意とするヤンと、キックを得意とするマーキュリーの激闘が展開される。集中攻撃を受けたヤンはセンブランスにより攻撃力がアップし、反撃に転じ勝利する。しかし、エメラルドの幻影により判定後に無防備なマーキュリーを攻撃したとして、ヤンは失格になり、会場はこのトラブルに騒然となる。



チームJNPR・ピュラ VS. ペニー





戦いは拮抗するも、エメラルドの幻影によりペニーの剣が膨大な量に増えたかに見せ、ピュラは思わず磁力を操り弾き返す。すると剣のワイヤーがペニーの身体に絡みつき、バラバラに引き裂いてしまう。会場が衝撃に包まれる中、コロシアムのシステムを乗っ取ったシンダーが放送で観客たちの恐怖と不安をあおり、ヴェイルに多数のグリムが侵入。トーナメントは中断を余儀なくされる。


Round 3 会場

CHARACTERS

VOLUME 3 ❖ キャラクターアート



TEAM RWBY
Ruby Rose
ルビー・ローズ

ABOUT CHARACTER

学長であるオズピンに見出され、ビーコン・アカデミーに飛び級入学。自分に自信がなく人見知りだったが、「ハンターになって困っている人たちを助けたい」という迷いのない志と前向きさで学園生活、戦闘シーンともにリーダーとして成長しつつある。

CV Lindsay Jones／早見沙織
SEMBLANCE ペタルバースト
WEAPON クレセント・ローズ

TEAM RWBY
Weiss Schnee
ワイス・シュニー

ABOUT CHARACTER

大手企業『シュニー・ダスト・カンパニー』の令嬢。入学前より英才教育を受け、歌唱などパフォーマンスにも優れており、カンパニーの広告塔としての顔も持つが父の方針に反発し、故郷であるアトラスから飛び出した。

CV Kara Eberle／日笠陽子
SEMBLANCE グリフ
WEAPON ミルテンアスター

TEAM RWBY
Blake Belladonna
ブレイク・ベラドンナ

ABOUT CHARACTER

入学当初はファウナスである正体や『ホワイト・ファング』のメンバーだった過去を隠すために、常にクールで他人との交流を避け、ミステリアスな部分が多かった。過去を知っても受け入れてくれたチームメンバーには心を開くようになる。

CV Arryn Zech／嶋村 侑
SEMBLANCE シャドウクローン
WEAPON ガムボール・シュラウド

TEAM RWBY
Yang Xiao Long
ヤン・シャオロン

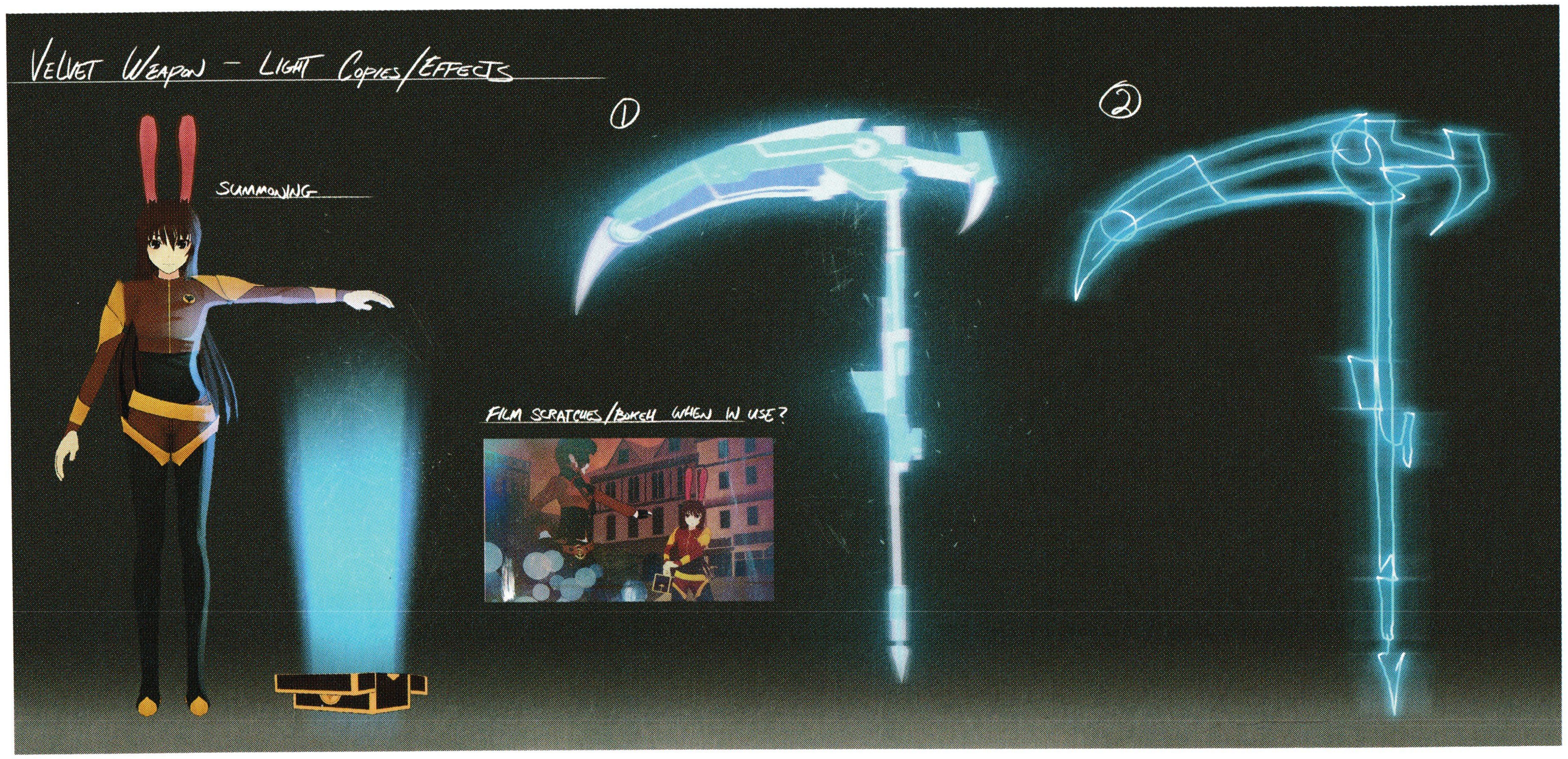
ABOUT CHARACTER

ルビーの母親違いの姉。常に陽気で明るく、豪快でマイペースに見えるが人見知りの妹・ルビーや悩めるチームメンバーを見守り、励ます姉御肌。自身の容姿にはこだわりがあり、傷つけられたり、からかわれると頭に血が昇りやすい。

CV Barbara Dunkelman／小清水亜美
SEMBLANCE バーン
WEAPON エンバー・セリカ

Velvet Scarlatina

ヴェルヴェット・スカーラティーナ



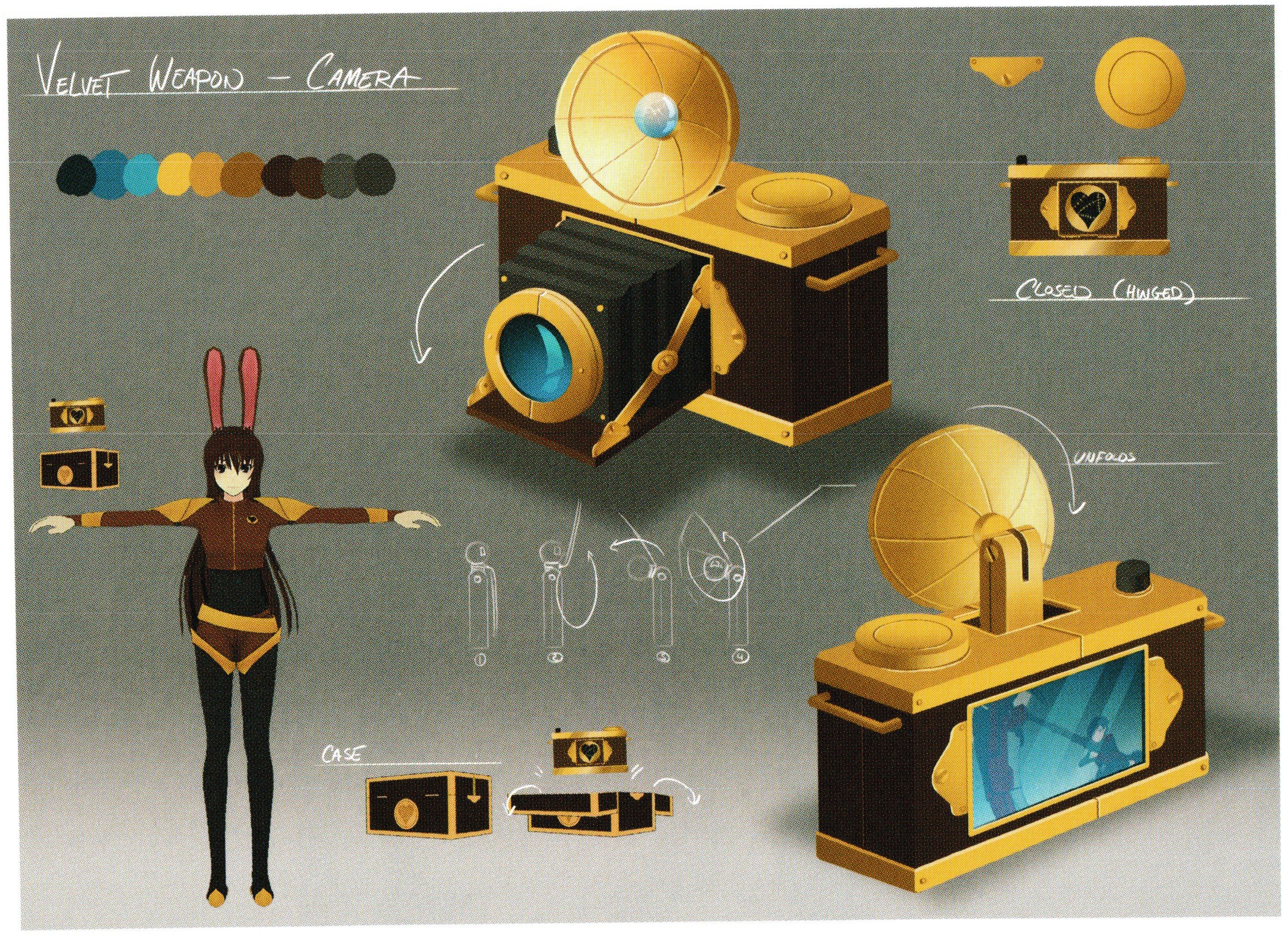
ABOUT CHARACTER

兎のファウナスの少女。ファウナスであることで差別や虐めを受けることもあったが、ルビーたちには優しくアドバイスもしてくれる先輩。

CV Caiti Ward ／潘めぐみ
SEMBLANCE フォトグラフィック・メモリー（他者の動きを模倣することができる。武器の能力と組み合わせることで他者の戦闘スタイルと武器を再現できる。センブランスは不可）

WEAPON アネシドーラ

クラシックなスタイルのカメラで、ハンターの武器を撮影するとその形状・機能などを記録保存し、ハードライト・ダストの効力によって再現することができる。自身で1学期をかけて組み立てた力作らしい。

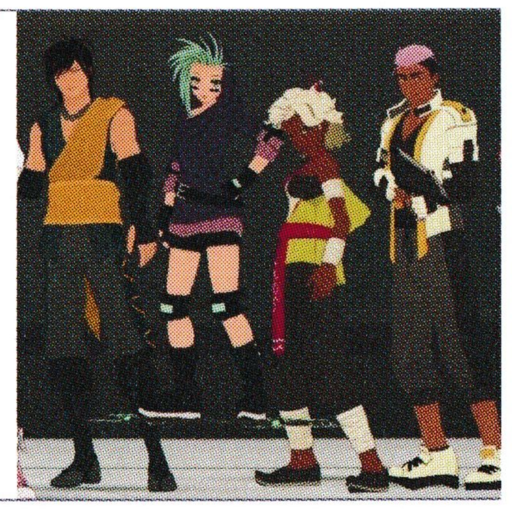




アネシドーラを使用したセンブランス「フォトグラフィック・メモリー」発動の過程

チーム オーバーン
TEAM ABRN

ヘイヴン・アカデミーの生徒で結成。チームRWBYの対戦チーム。チームリーダーはアルスラーン・アルタン。



TEAM ABRN

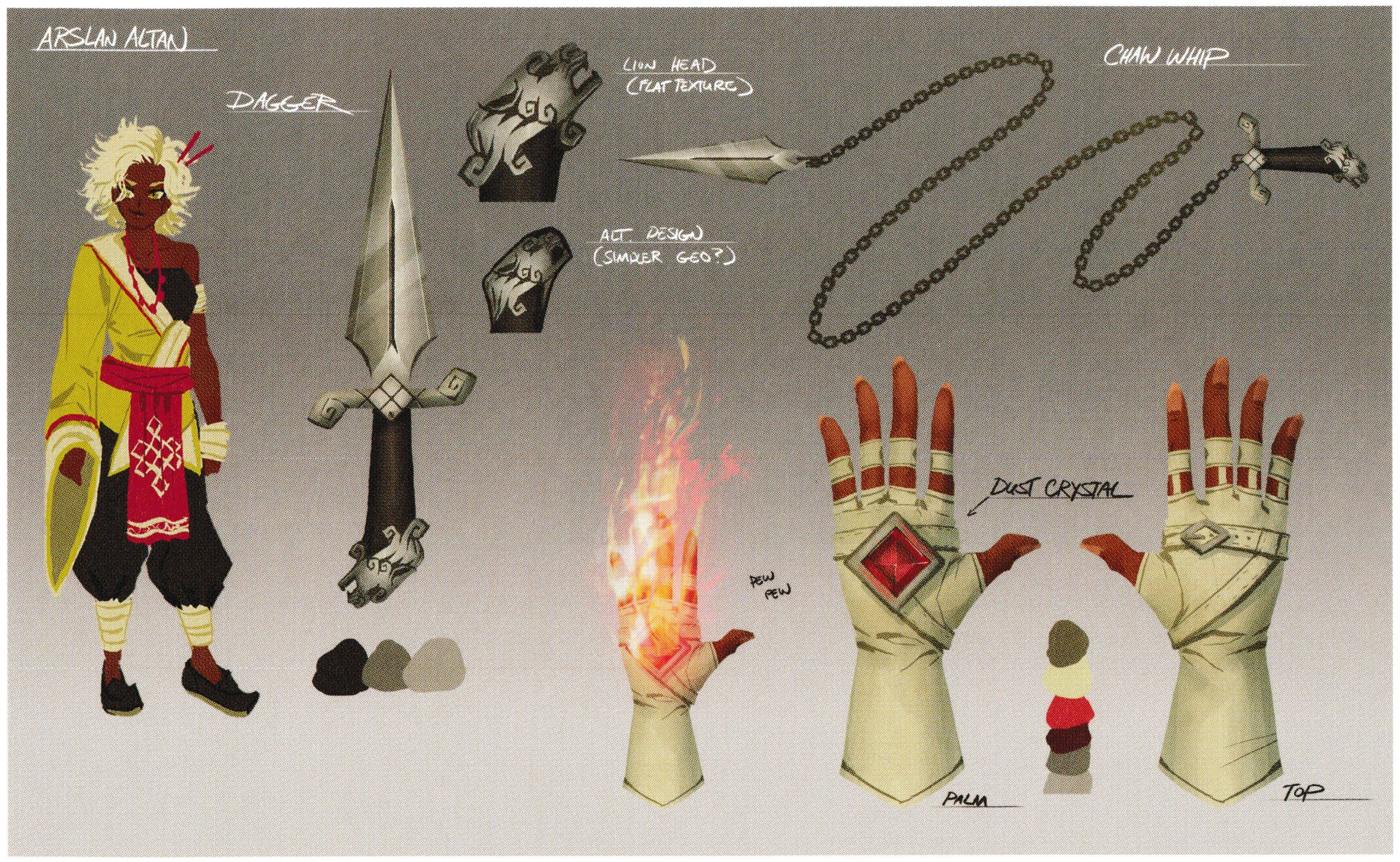
Arslan Altan

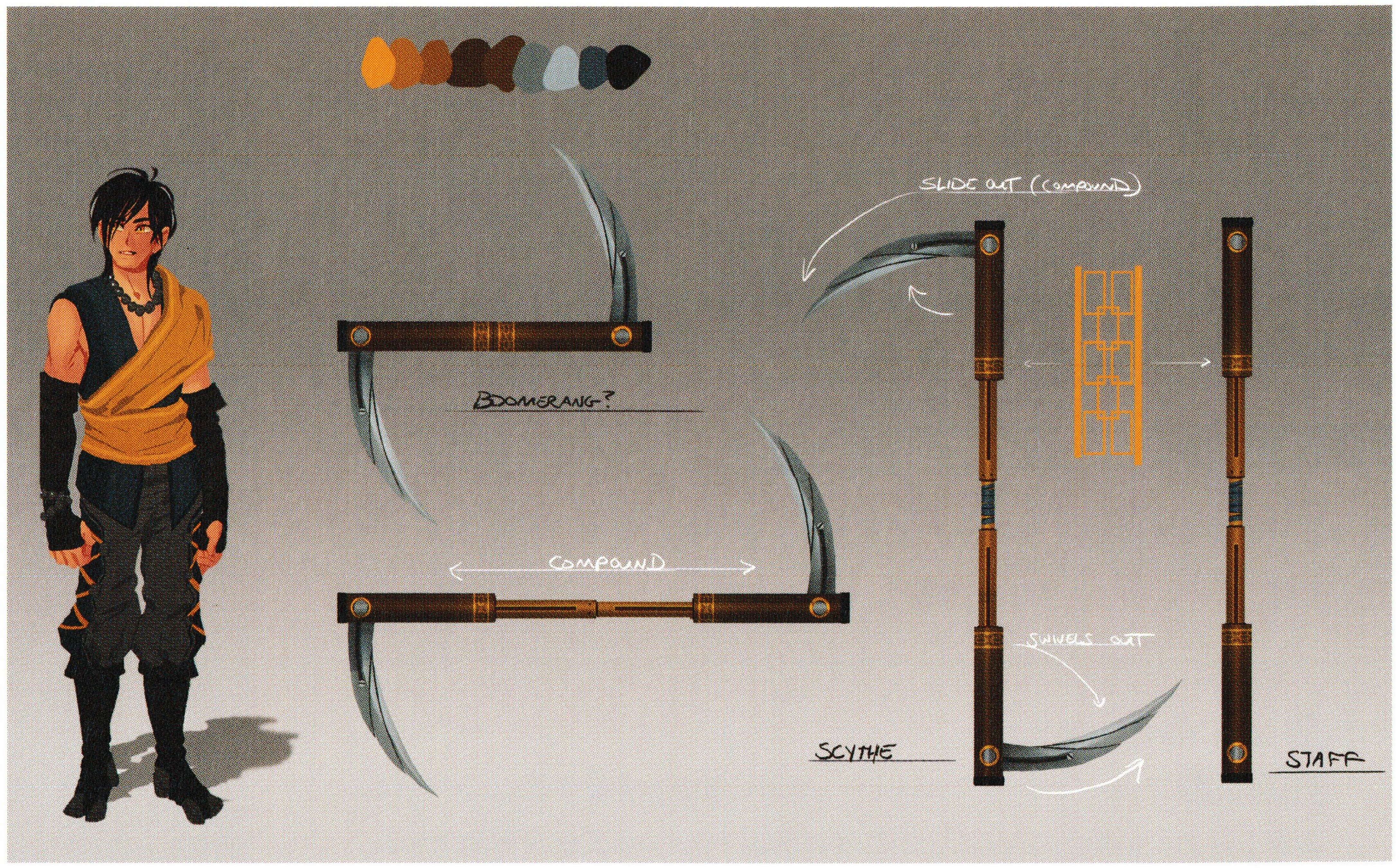
アルスラーン・アルタン

CV －／内藤有海　**SEMBLANCE** 不明
WEAPON 紐で結ばれたクナイで、相手を捕獲したり自身の移動にも使用する（名称不明）











TEAM ABRN

Bolin Hori

ボリン・オーリ

CV －／森田了介
SEMBLANCE 不明
WEAPON 両端に小さな鎌が仕込まれたこん棒（名称不明）

TEAM ABRN

Reese Chloris

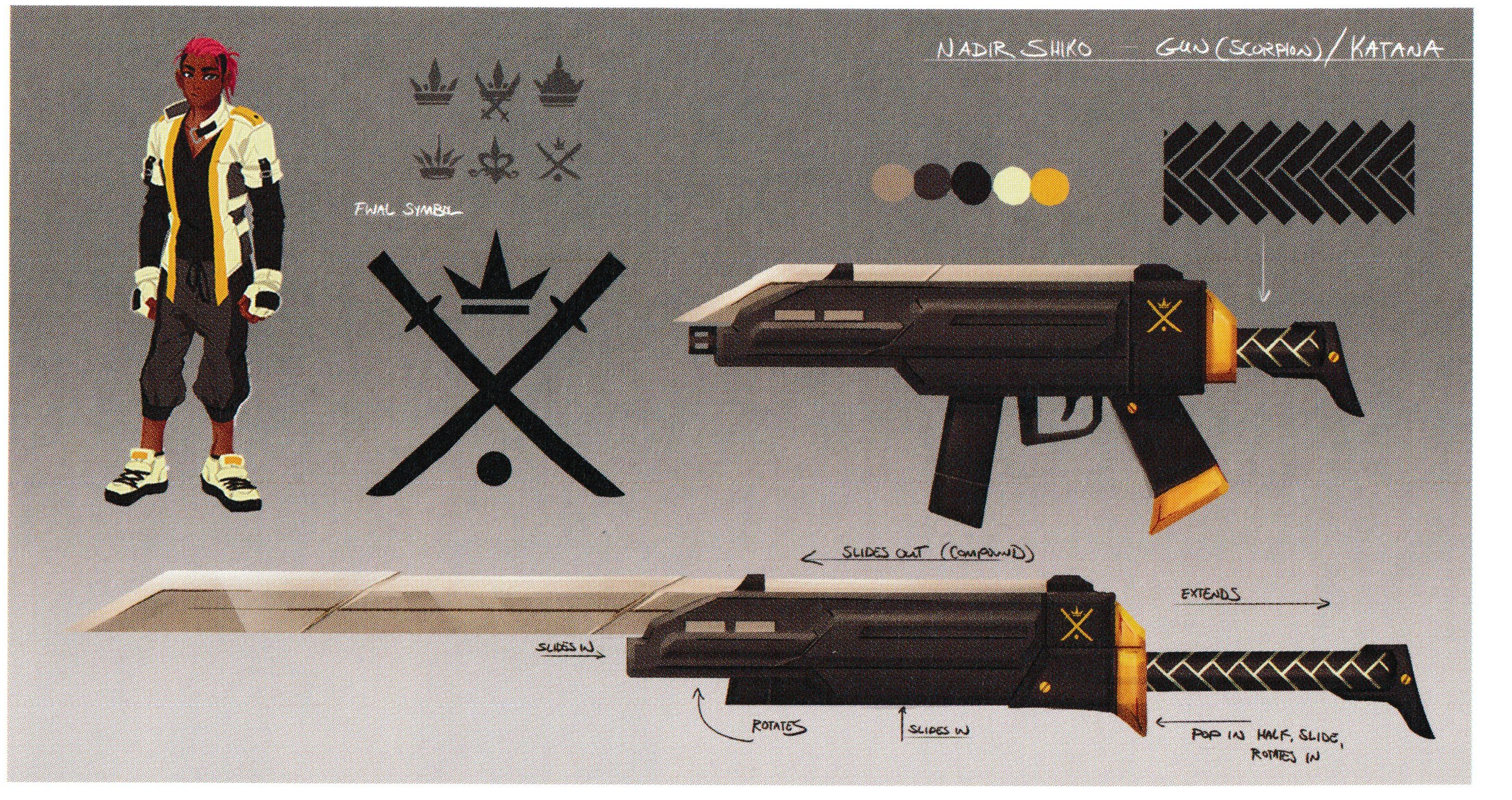
リース・クロリス

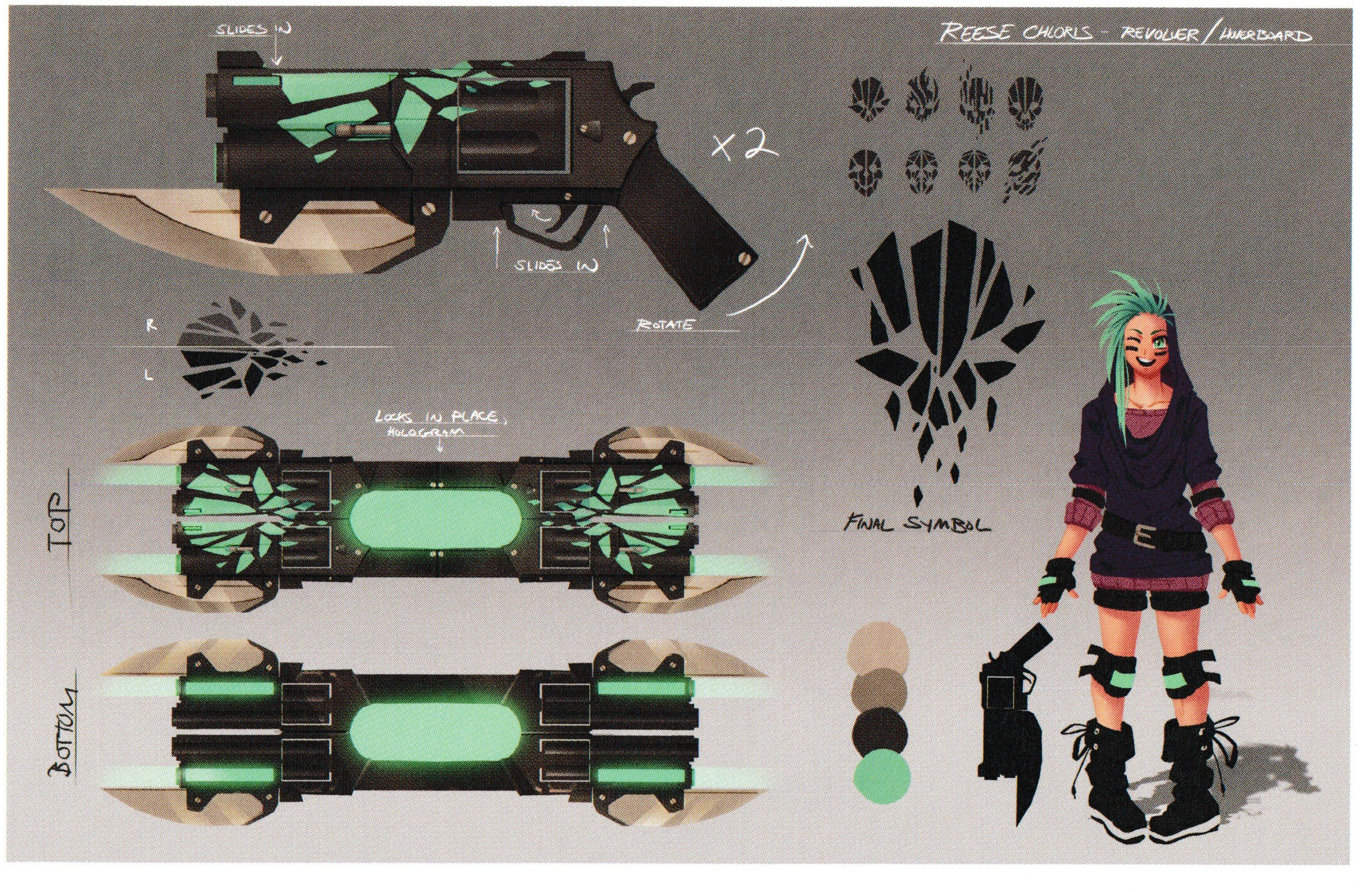
CV －／森千早都

SEMBLANCE 不明

WEAPON 2丁のビームガンに変形できる、エッジ部分にブレードの付いたホバーボード（名称不明）









TEAM ABRN

Nadir Shiko

ナディール・シコ

CV －／竹内栄治

SEMBLANCE 不明

WEAPON 剣に変形する機能を持ったアサルトライフル（名称不明）

チーム ブロンズ
TEAM BRNZ

シェイド・アカデミーの生徒で結成。チームリーダーはブロンズ・ニー。



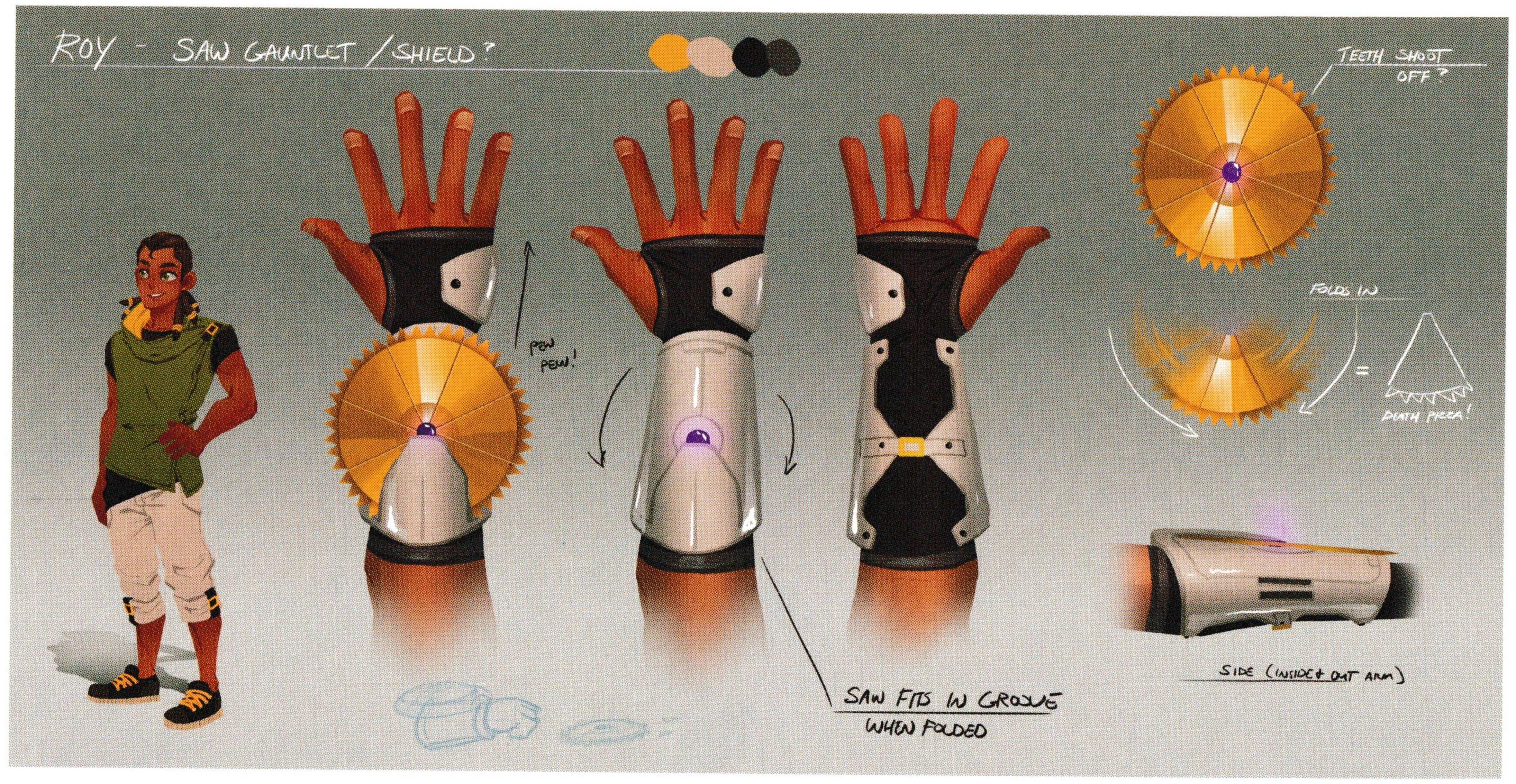
TEAM BRNZ

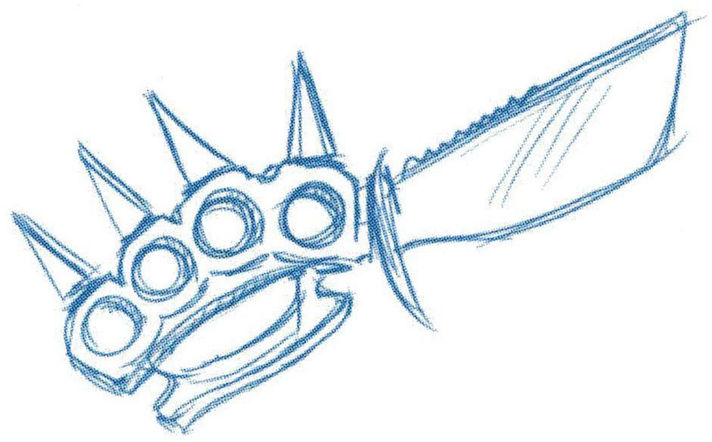
Brawnz Ni
ブロンズ・ニー

CV Blaine Gibson ／木島隆一
SEMBLANCE 不明
WEAPON ベアクローの付いた手甲で、手の甲の表面部分にもナイフ状のブレードが取り付けられている（名称不明）

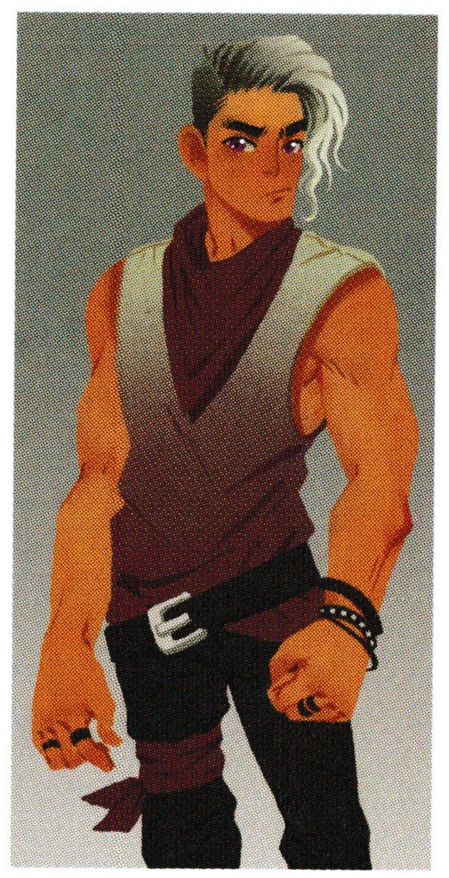














TEAM BRNZ

Roy Stallion
ロイ・スタリオン

CV －／宮本 淳
SEMBLANCE 不明
WEAPON 回転式の丸鋸が付いた籠手で、フリスビーのように飛び道具として使用することもできる（名称不明）

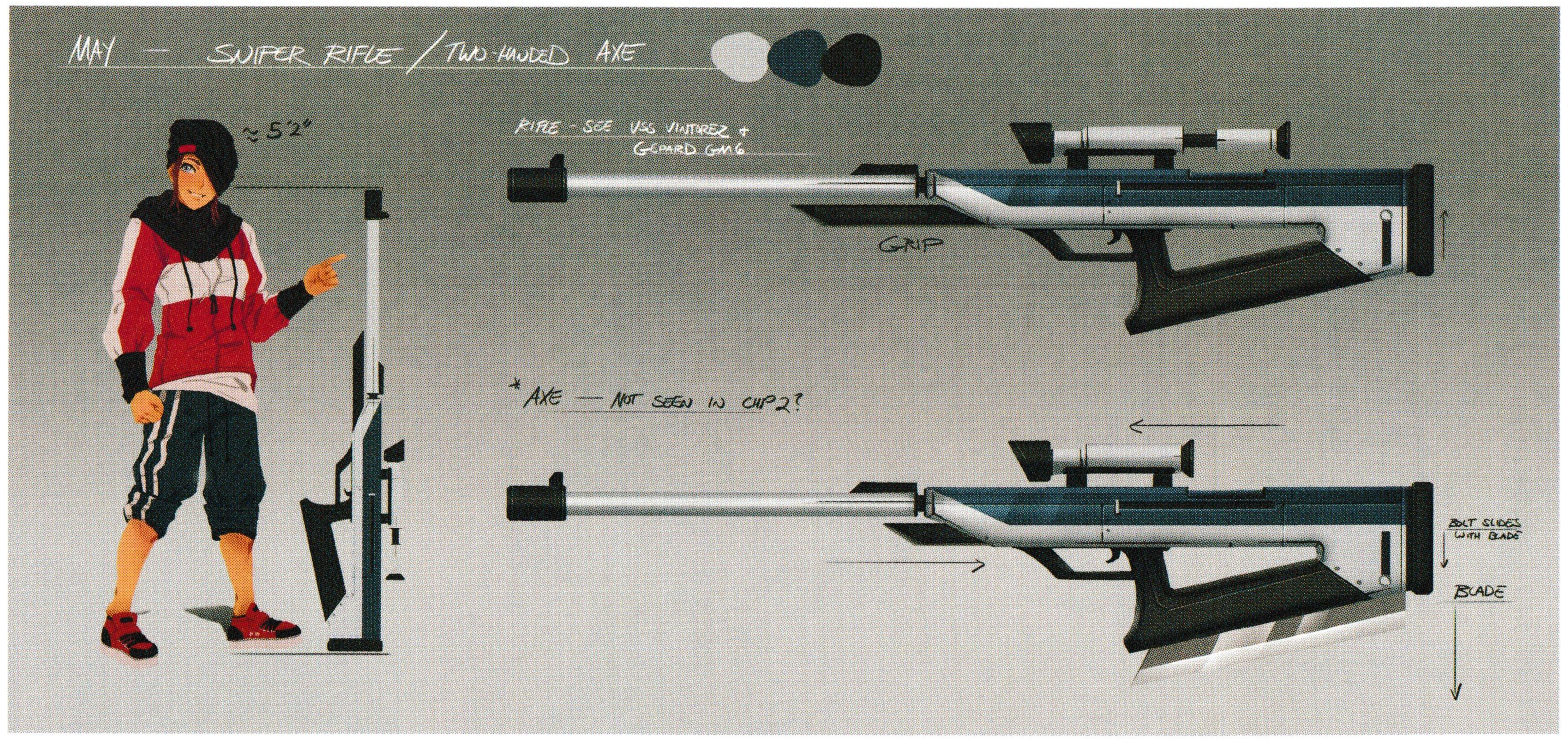
TEAM BRNZ

Nolan Porfirio

ノーラン・ポーフィリオ

CV Aaron Marquis ／中島ヨシキ
SEMBLANCE 不明
WEAPON 電撃を発するスタンロッド（名称不明）









TEAM BRNZ

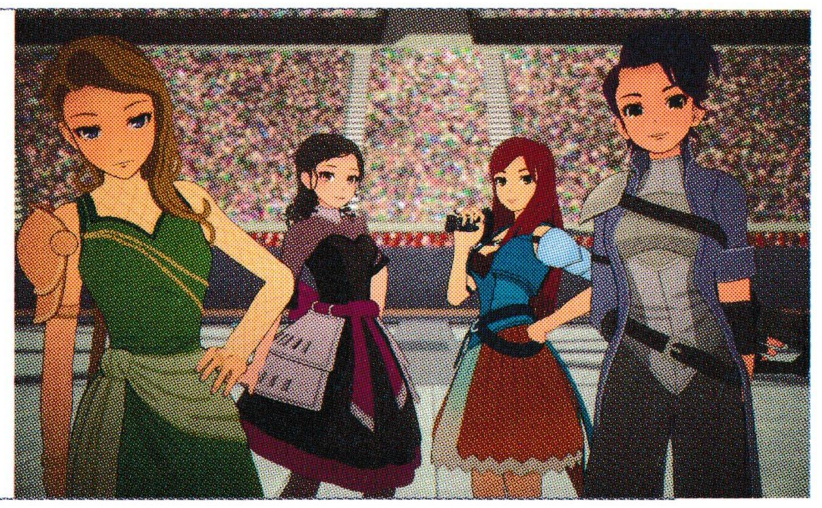
May Zedong

メイ・ツィートン

CV －／内藤有海
SEMBLANCE 不明
WEAPON 斧が付いたスナイパーライフル（名称不明）

チーム インディゴ
TEAM NDGO

シェイド・アカデミーの生徒で結成。チームリーダーはネビュラ・ヴィオレッテ。



※注：チーム NDGO の背面設定・武器設定は髪色等が一部最終版と異なっています。

TEAM NDGO

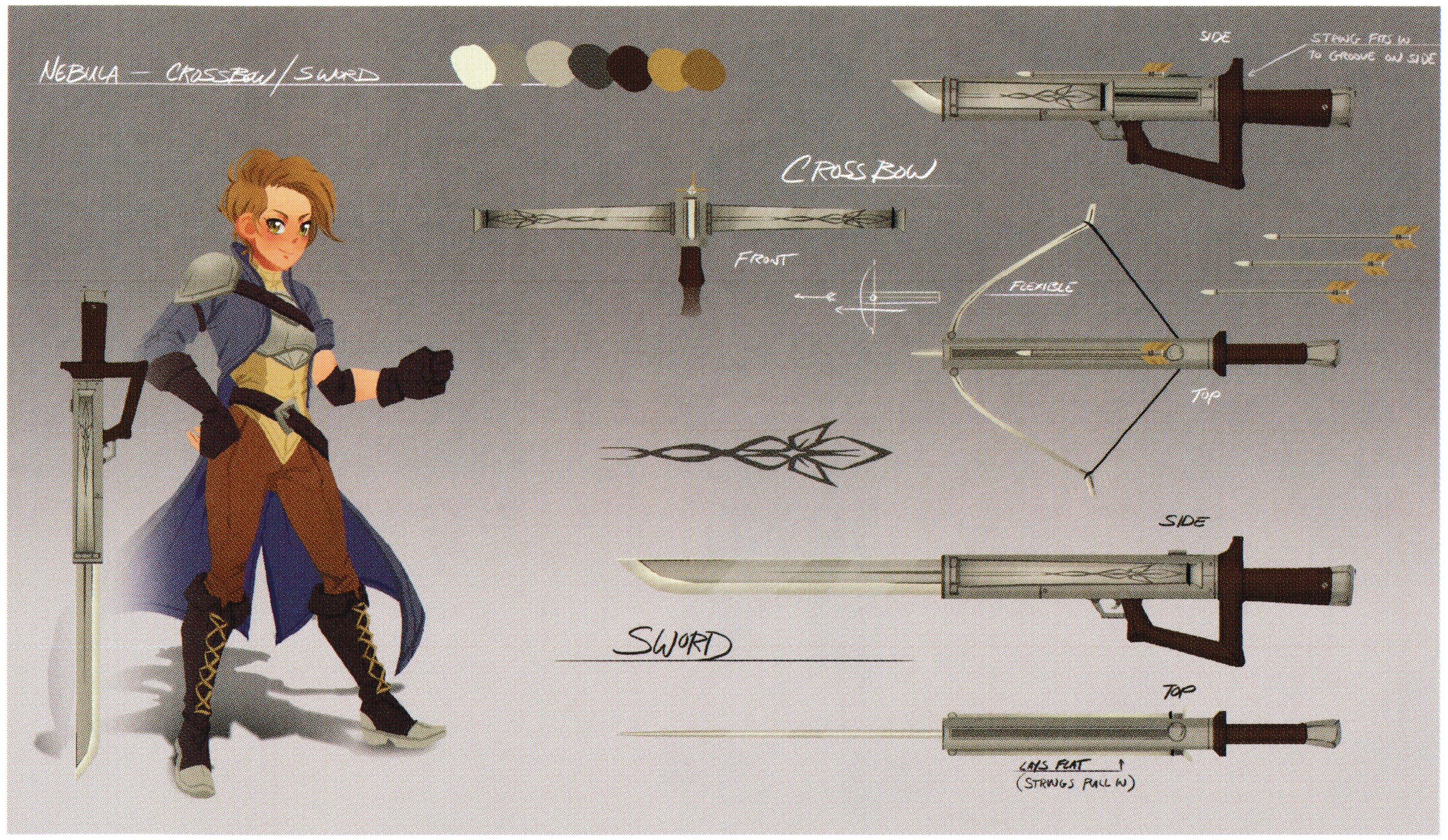
Nebula Violette

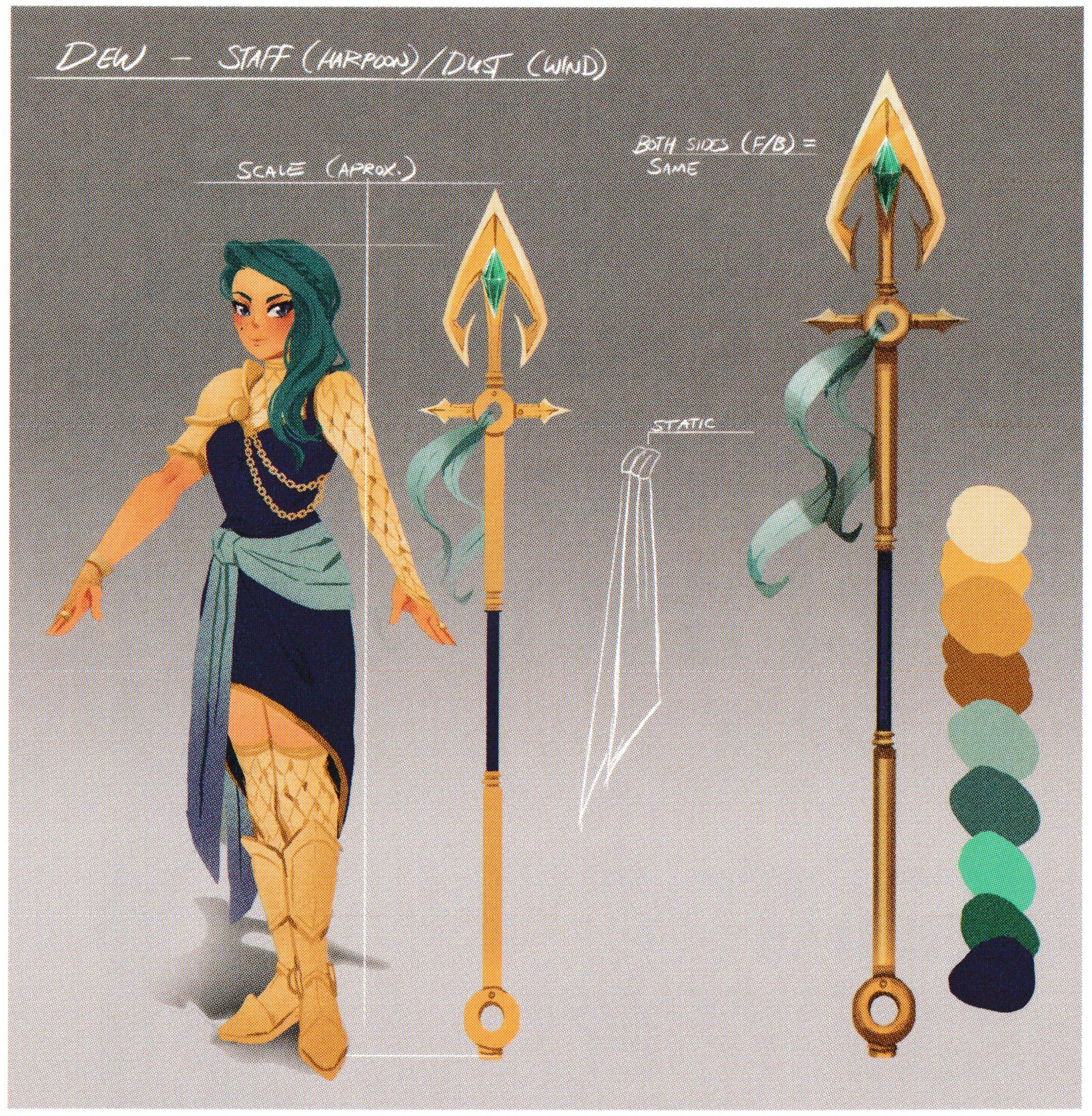
ネビュラ・ヴィオレッテ

CV Kate Warner ／洲崎 綾
SEMBLANCE 不明
WEAPON 長剣にも変形可能なクロスボウ（名称不明）











TEAM NDGO

Dew Gayl

デュー・ゲイル

CV Kim Newman ／森千早都
SEMBLANCE 不明
WEAPON 穂先が錨のような形状をした槍。ウィンド・ダストを仕込んでおり、竜巻を起こすことができる（名称不明）

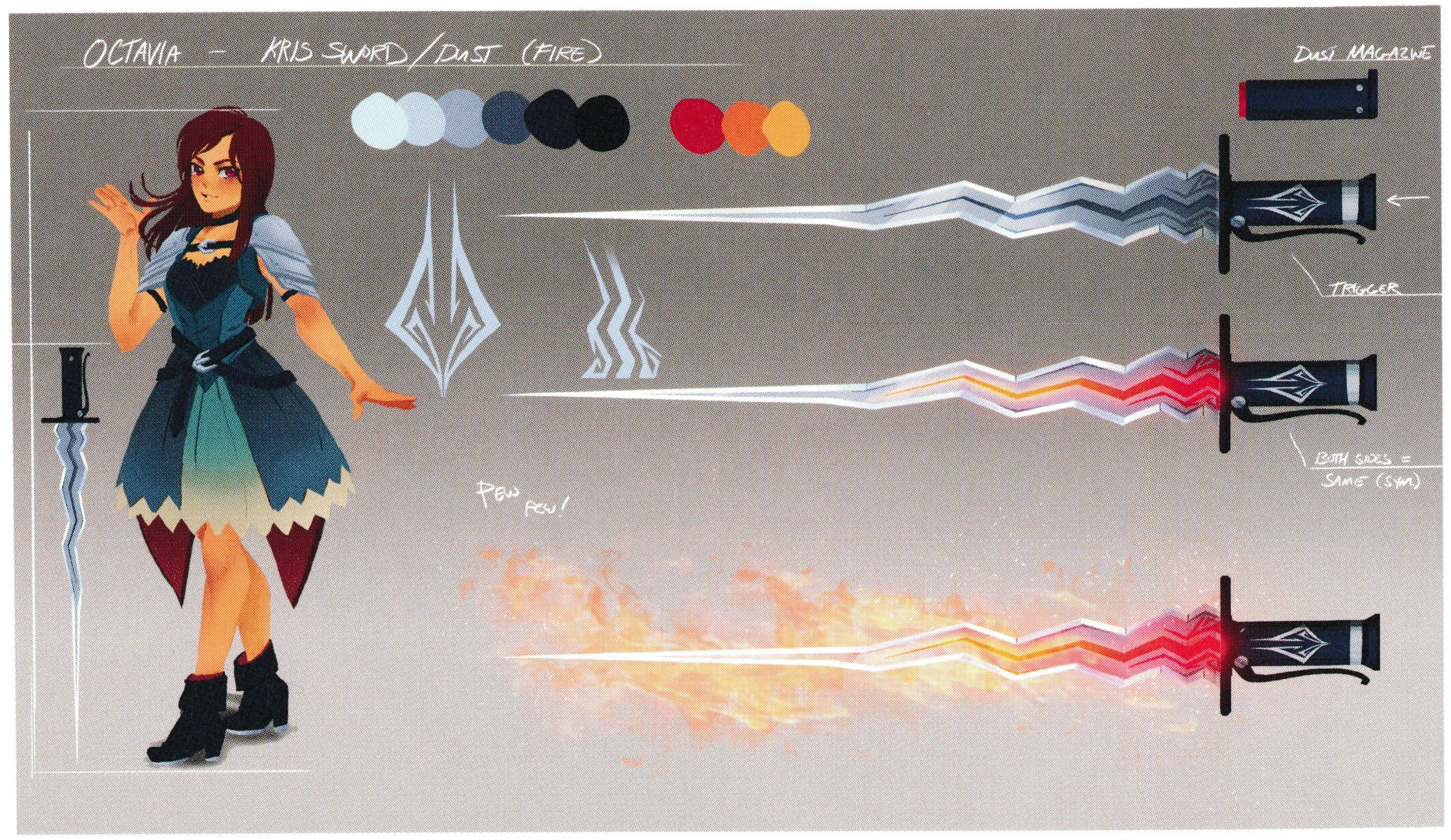
TEAM NDGO

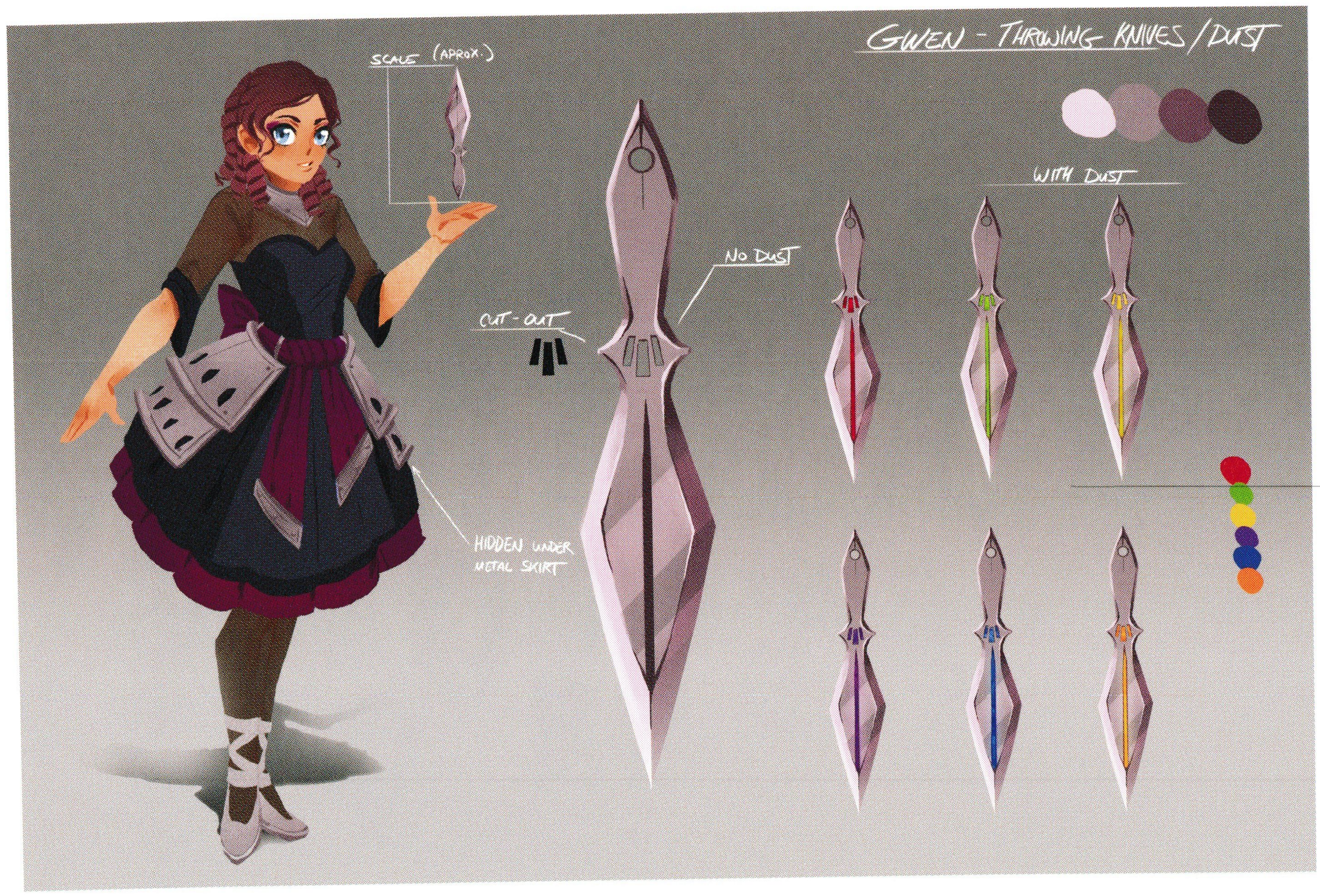
Gwen Darcy

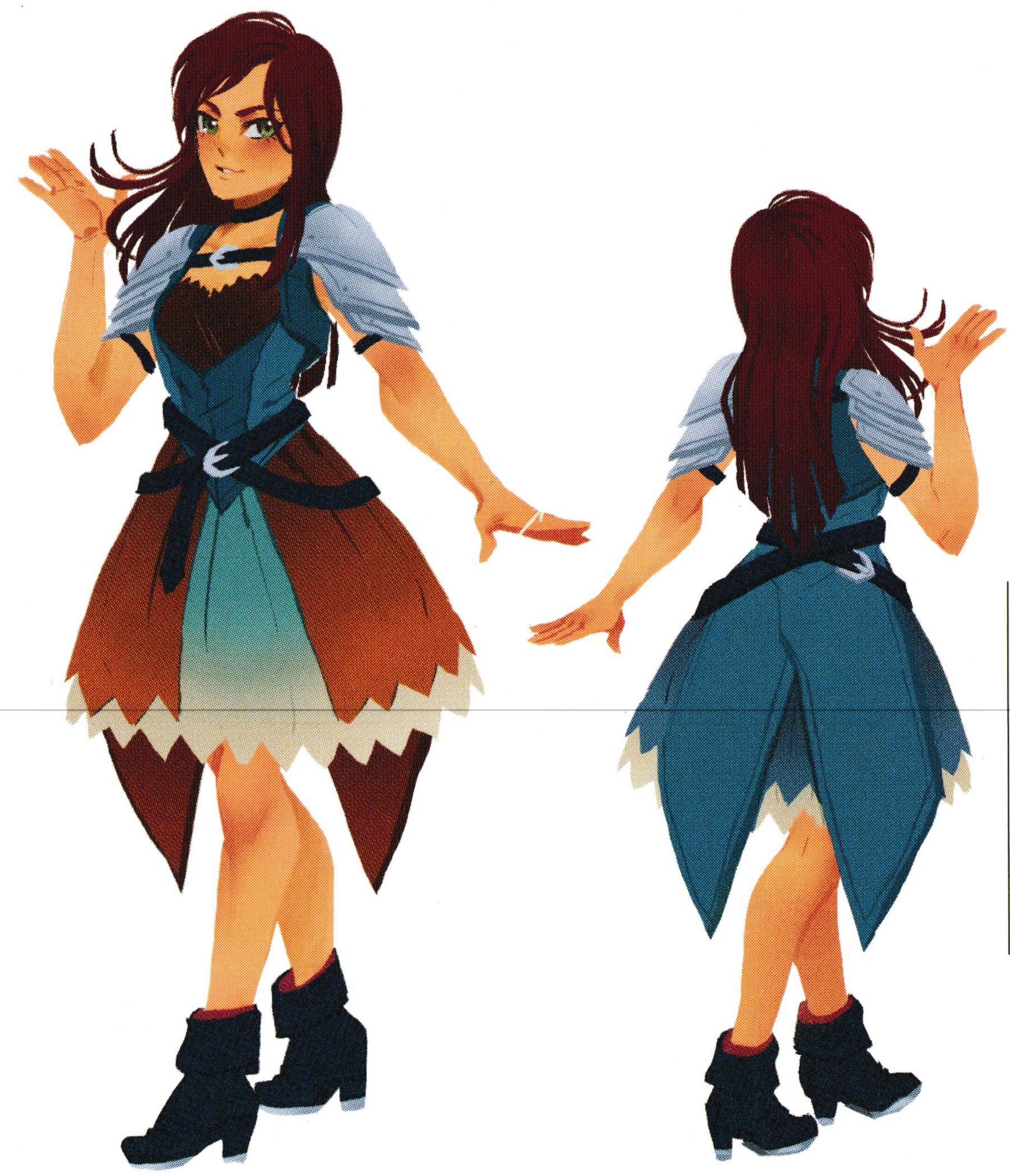
グウェン・ダーシー

CV –／藤村鼓乃美
SEMBLANCE 不明
WEAPON 衣装に仕込んだ無数の投げナイフ。回転の遠心力で数本のナイフを同時に投げる（名称不明）









TEAM NDGO

Octavia Ember

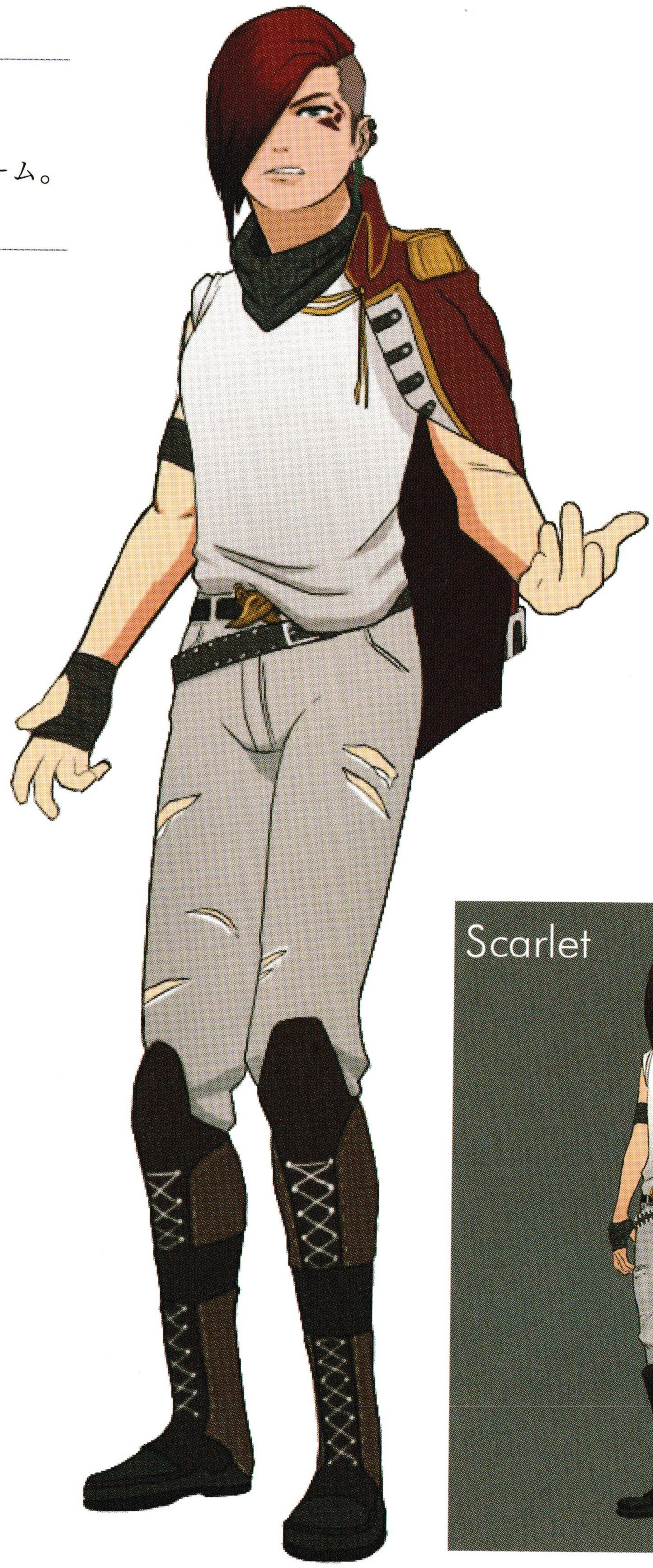
オクタヴィア・エンバー

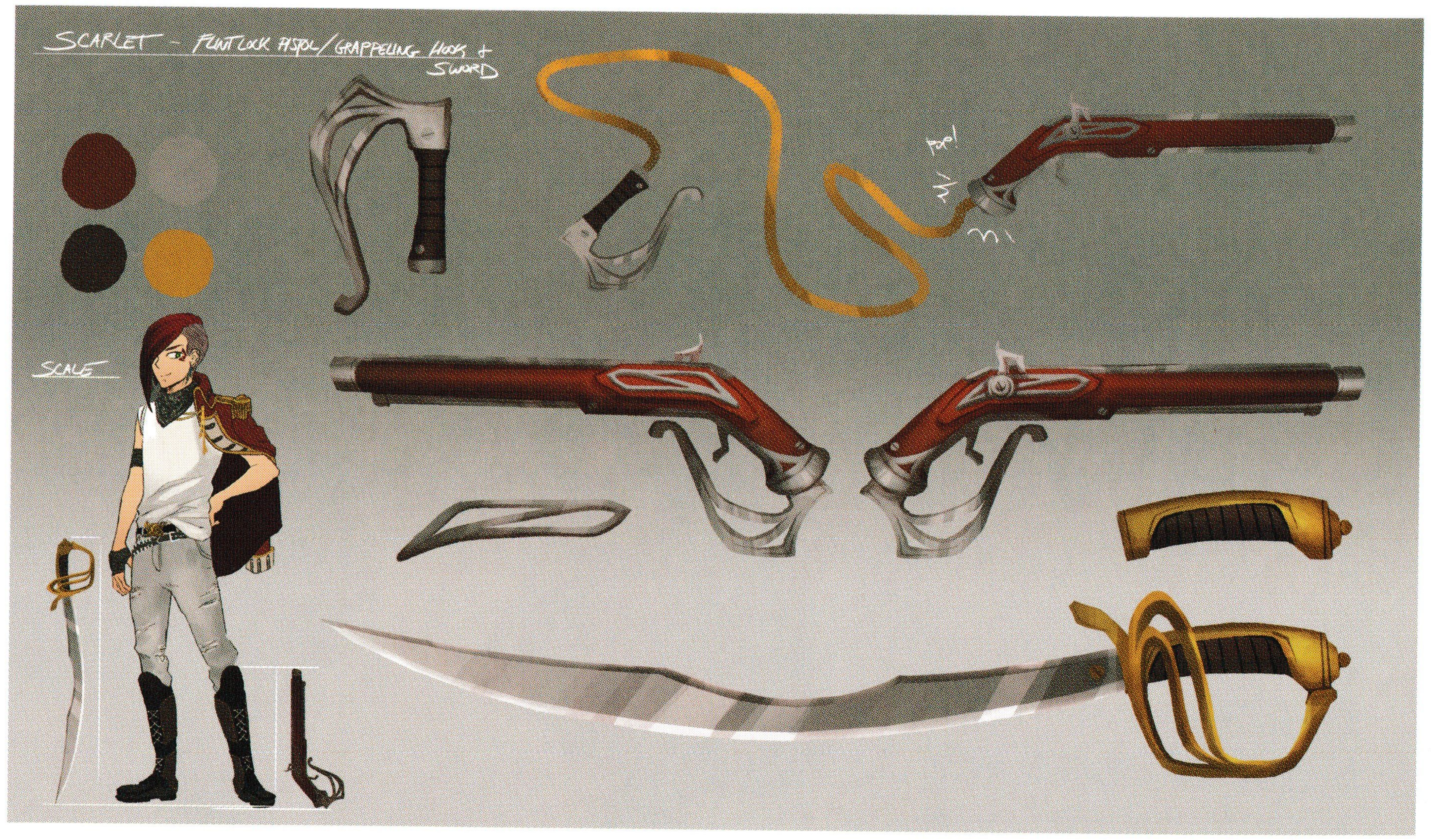
CV –／内藤有海
SEMBLANCE 不明
WEAPON 波打った刀身を持つ剣。ファイア・ダストとグラビティ・ダストを装填し炎の衝撃波を発する（名称不明）

チーム サン TEAM SSSN

ヘイヴン・アカデミーを代表するチーム。
チームリーダーはサン・ウーコン。







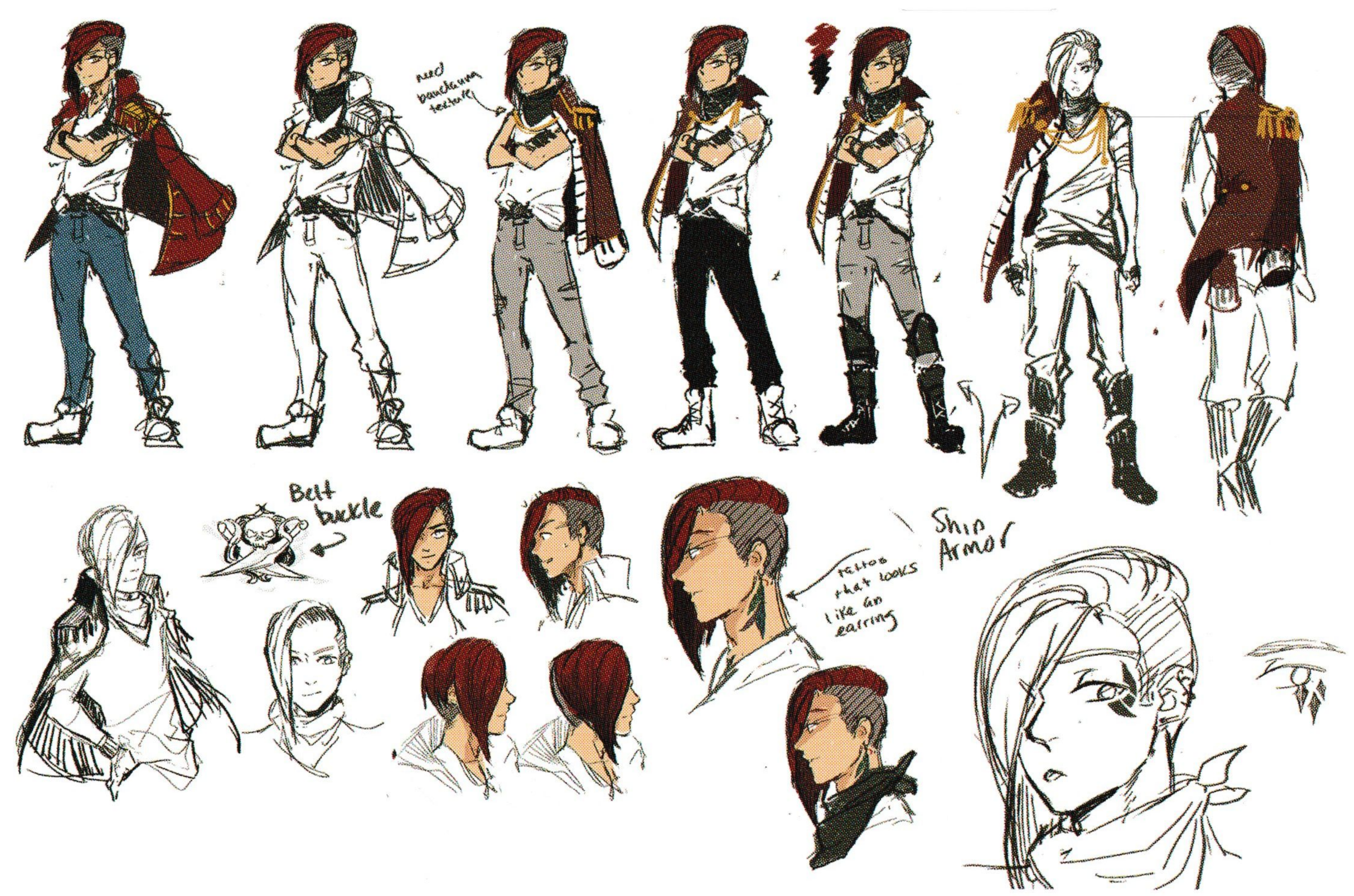


WEAPON フック・アンド・ダーリン

海賊風の太刀とフリントロック式の短銃であり、トリガーのガード部分をフック付きロープとして撃ち出すことができる。

ABOUT CHARACTER

神経質な性格。軽妙な身のこなしとセンブランスを活かして攻撃をかわしたり、衝撃から免れることができる。

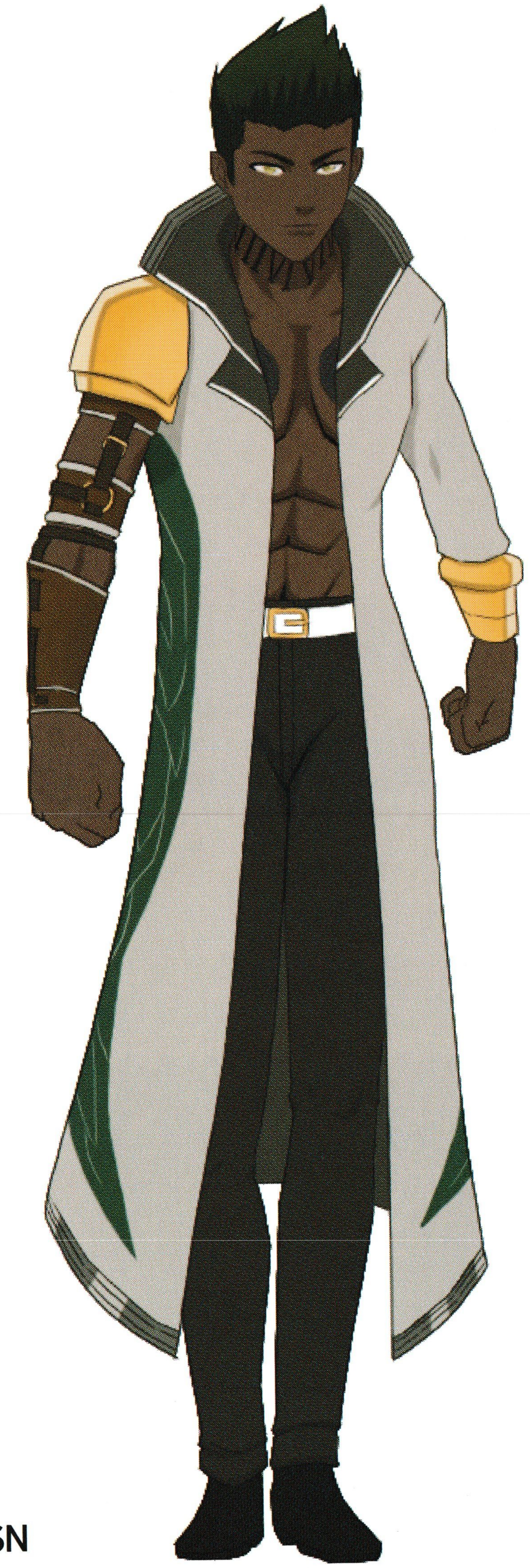


TEAM SSSN

Scarlet David

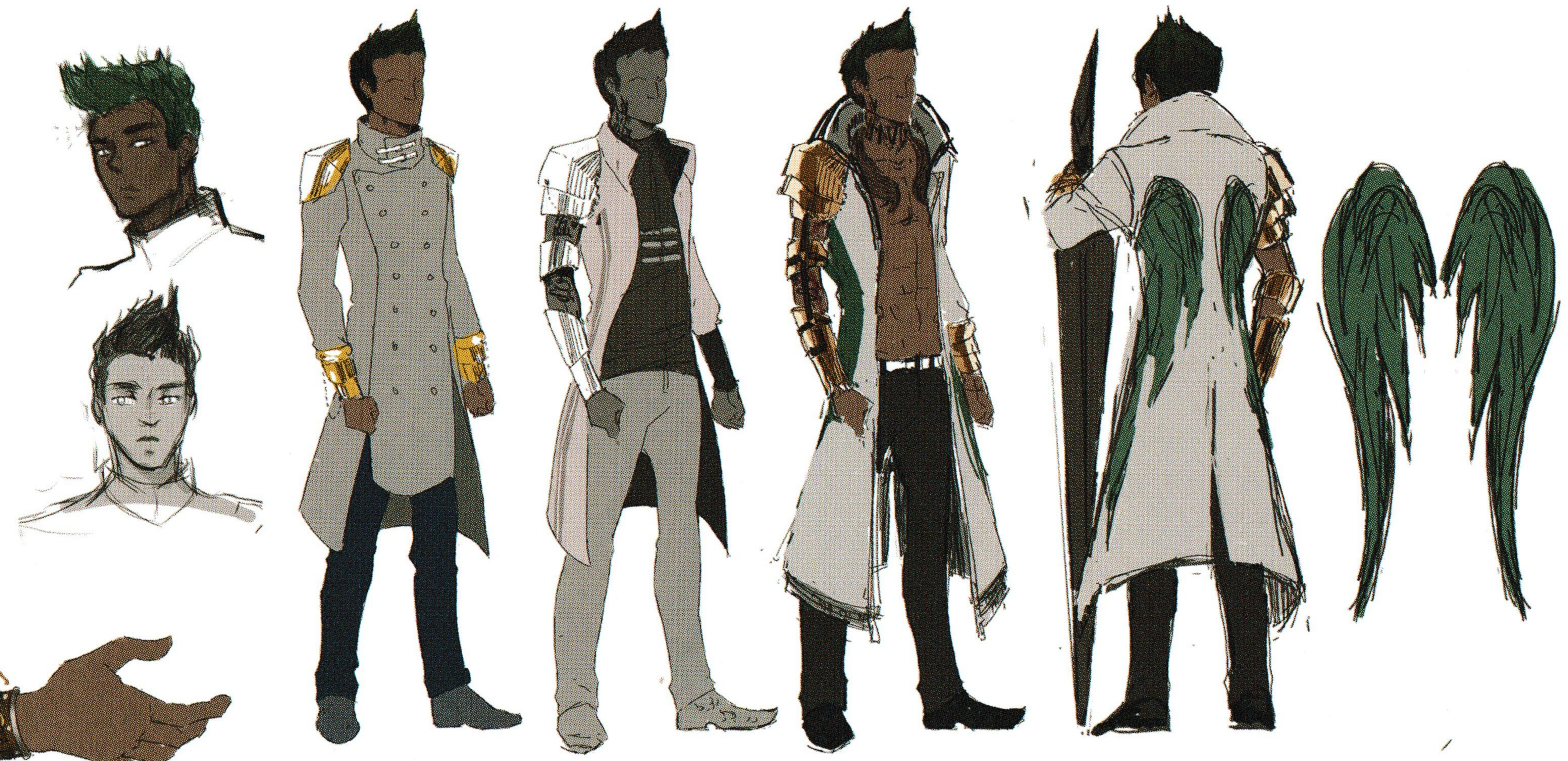
スカーレット・デイビッド

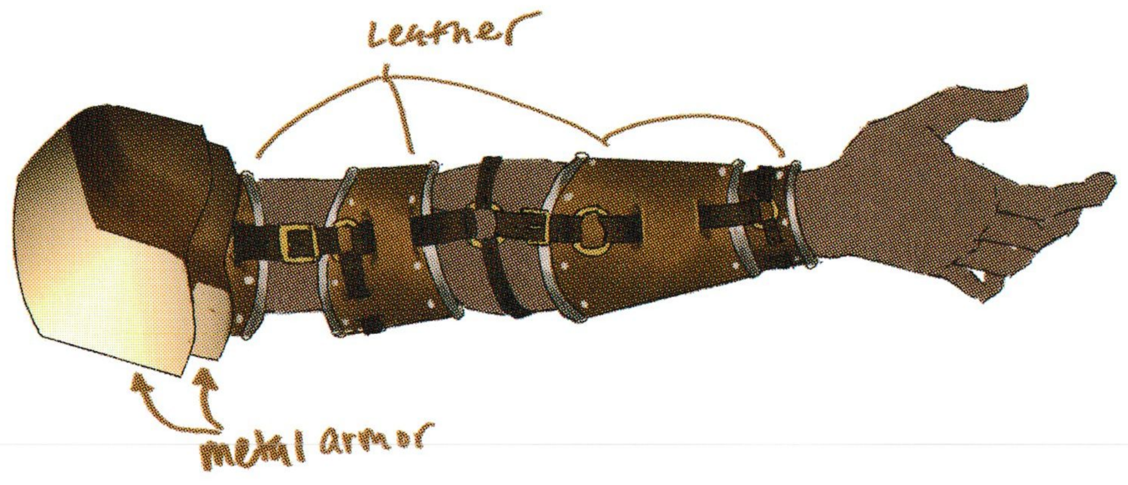
CV Gavin Free／竹内栄治　**SEMBLANCE** グライディング（滑空して安全に着地できる）

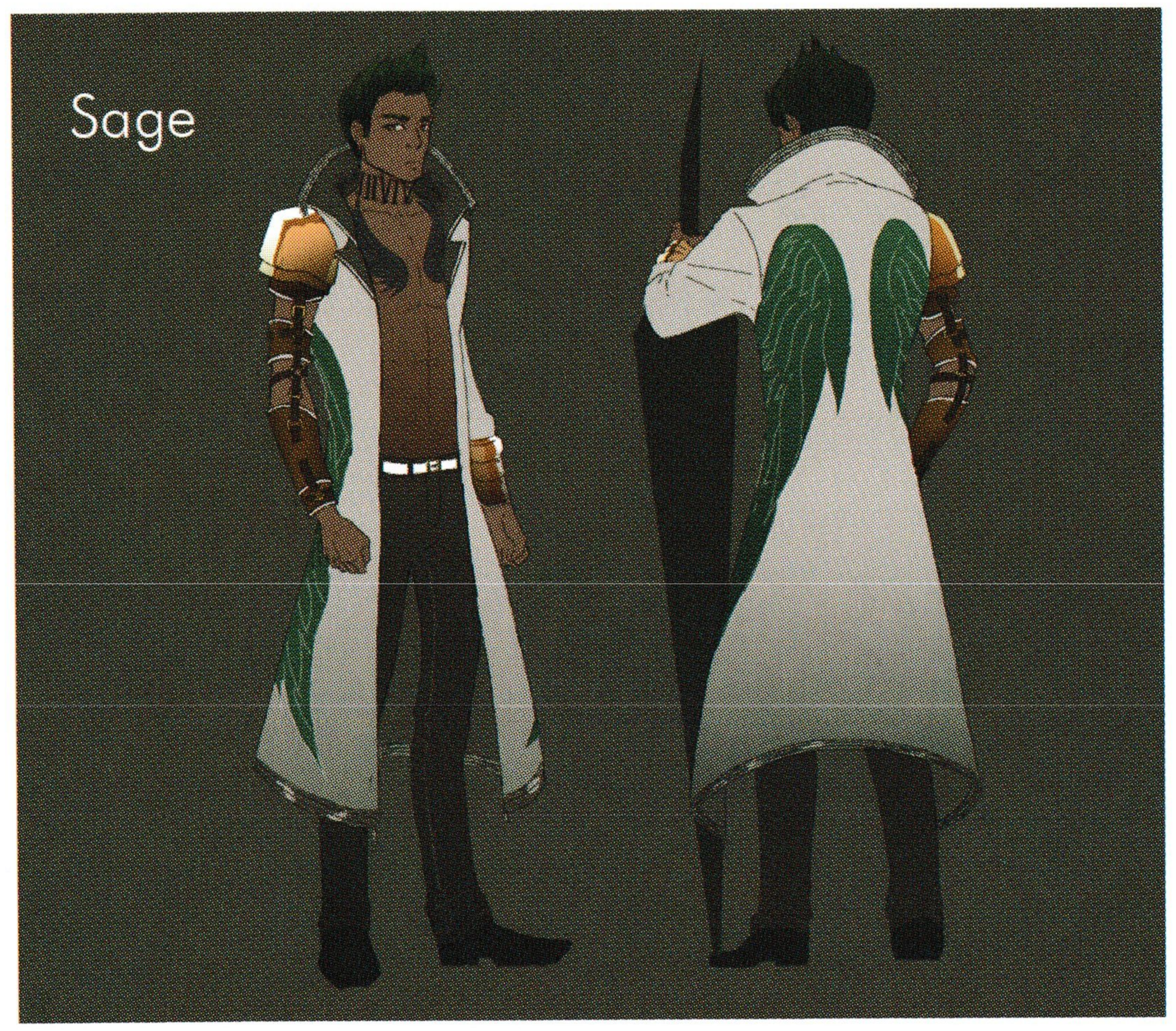


ABOUT CHARACTER

沈着冷静、寡黙な人物。









TEAM SSSN

Sage Ayana

セージ・アヤナ

CV Josh Ornelas ／木島隆一 **SEMBLANCE** 不明

WEAPON ピルグリム

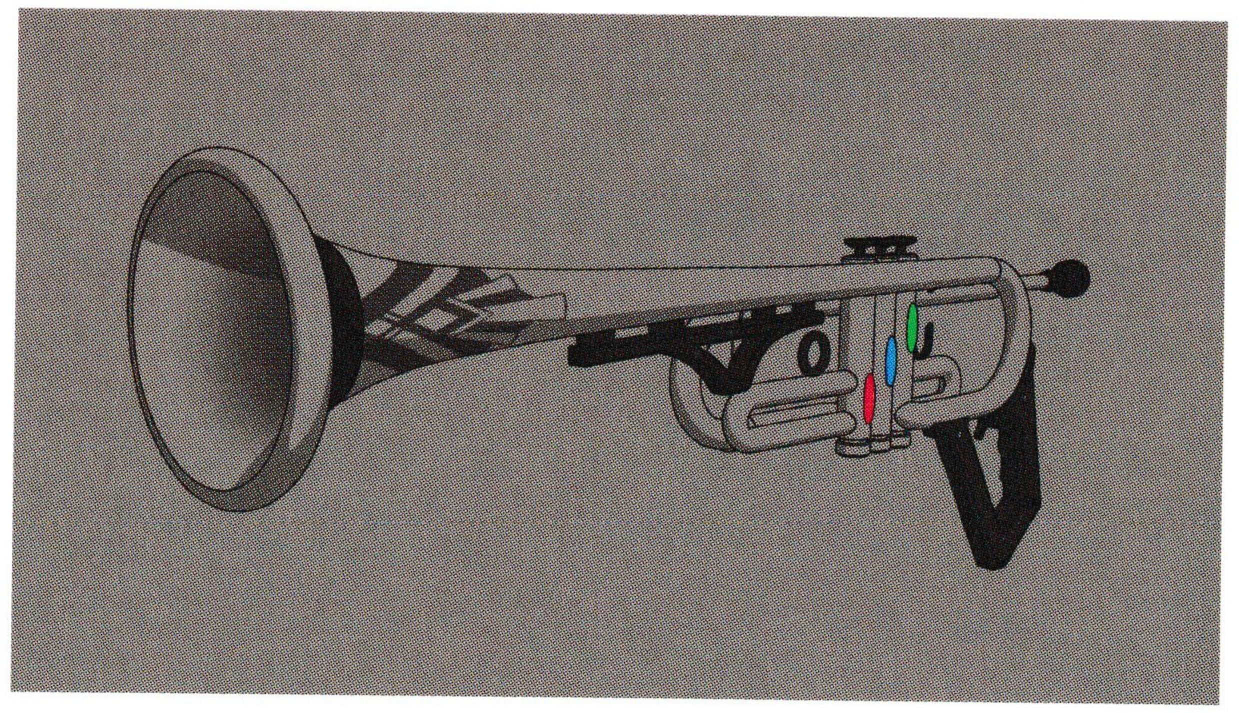
巨大な大剣で、オーラとともに衝撃波を発することもできる。

チーム ファンキー TEAM FNKI

アトラス・アカデミーの代表チーム。
チームリーダーはフリント・コール。

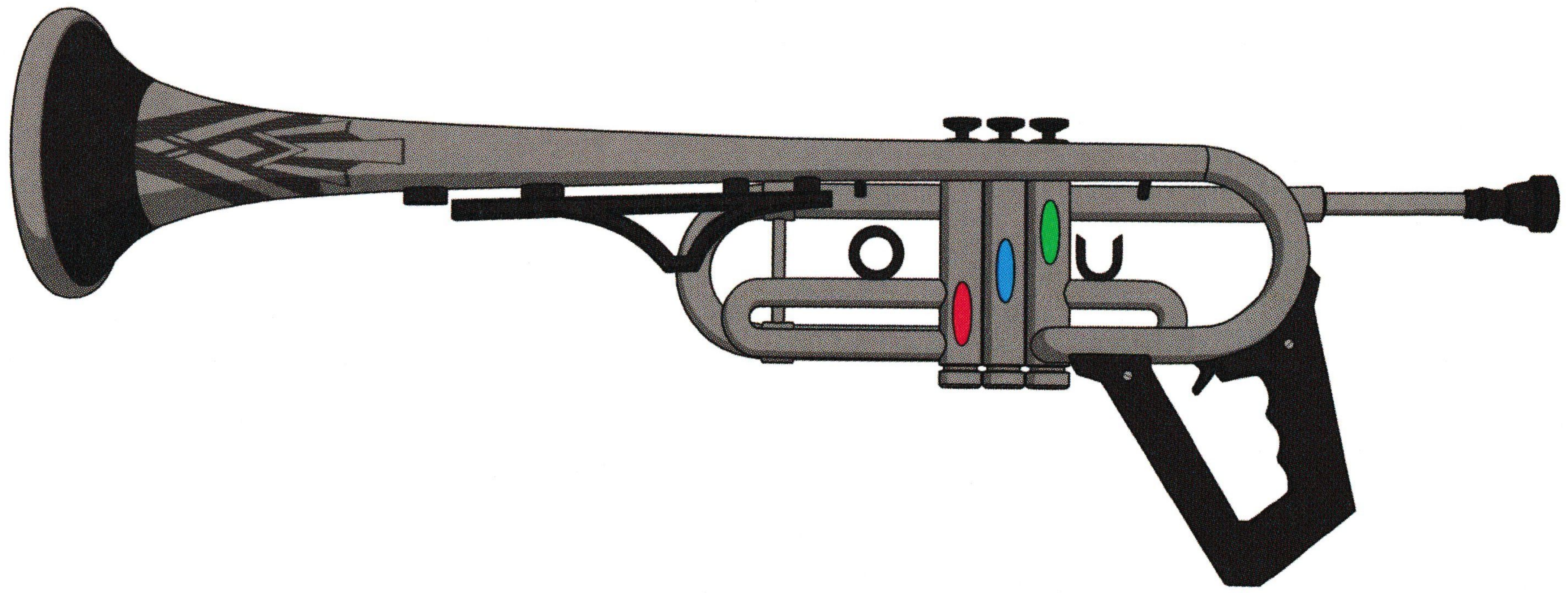






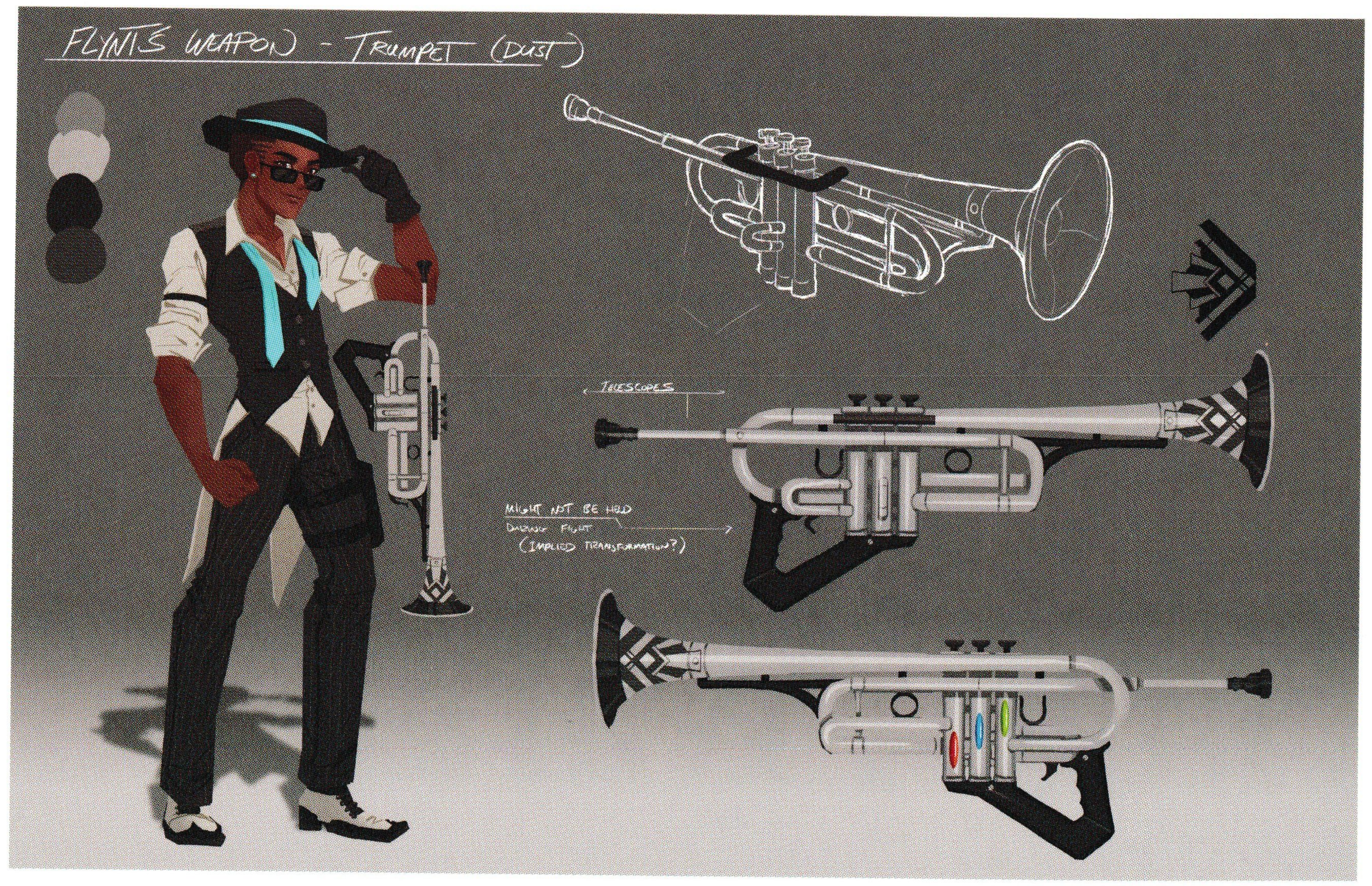
WEAPON トランペット（名称不明）

演奏により衝撃波を発射する



ABOUT CHARACTER

父親が経営していたダストショップをS.D.Cによって潰されてしまった過去を持つ。



TEAM FNKI

Flynt Coal

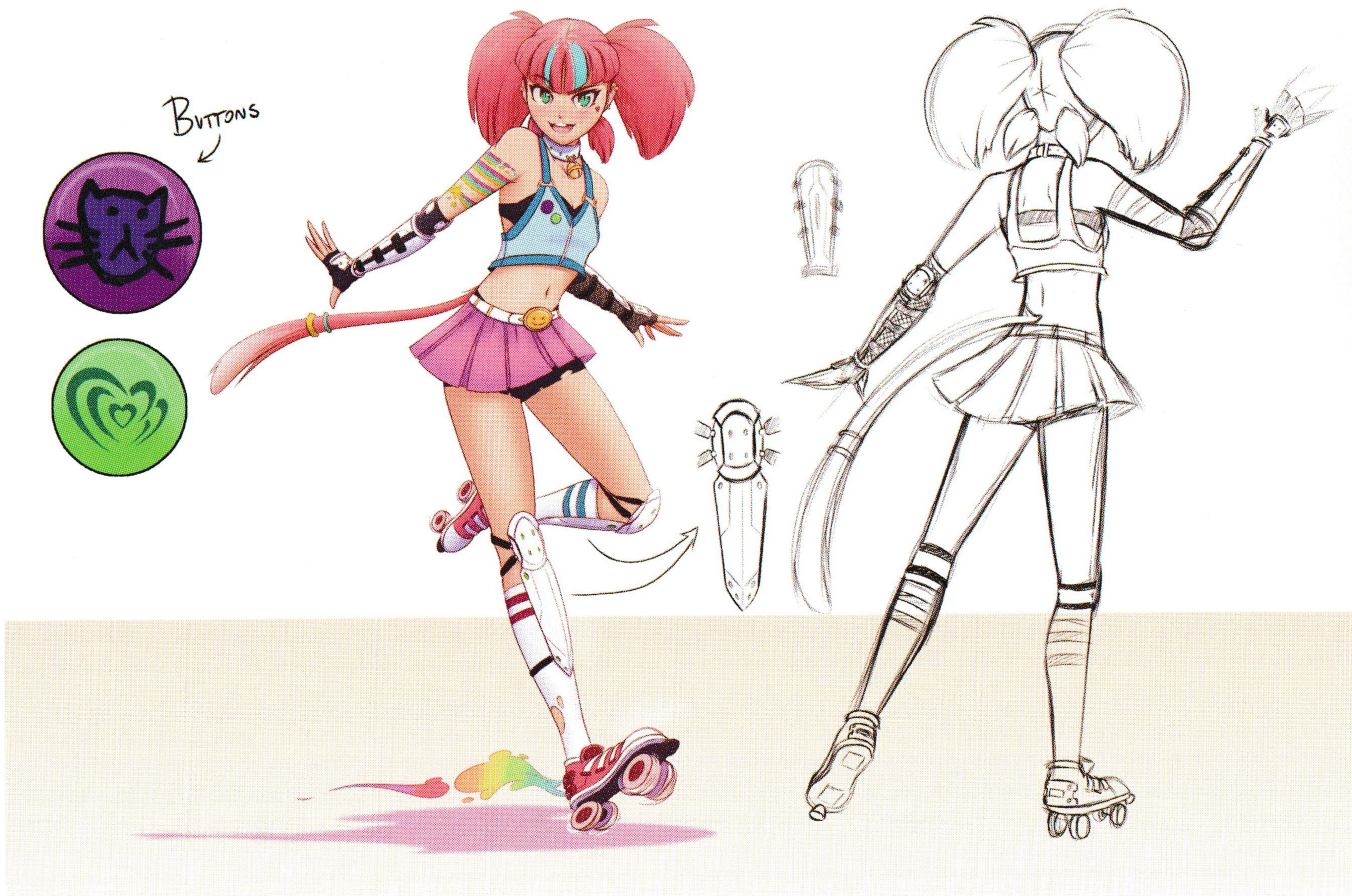
フリント・コール

CV Flynt Flossy／櫻井トオル　**SEMBLANCE** キラー・カルテット（分身を作り出し衝撃波を数倍にして放つ）



ABOUT CHARACTER

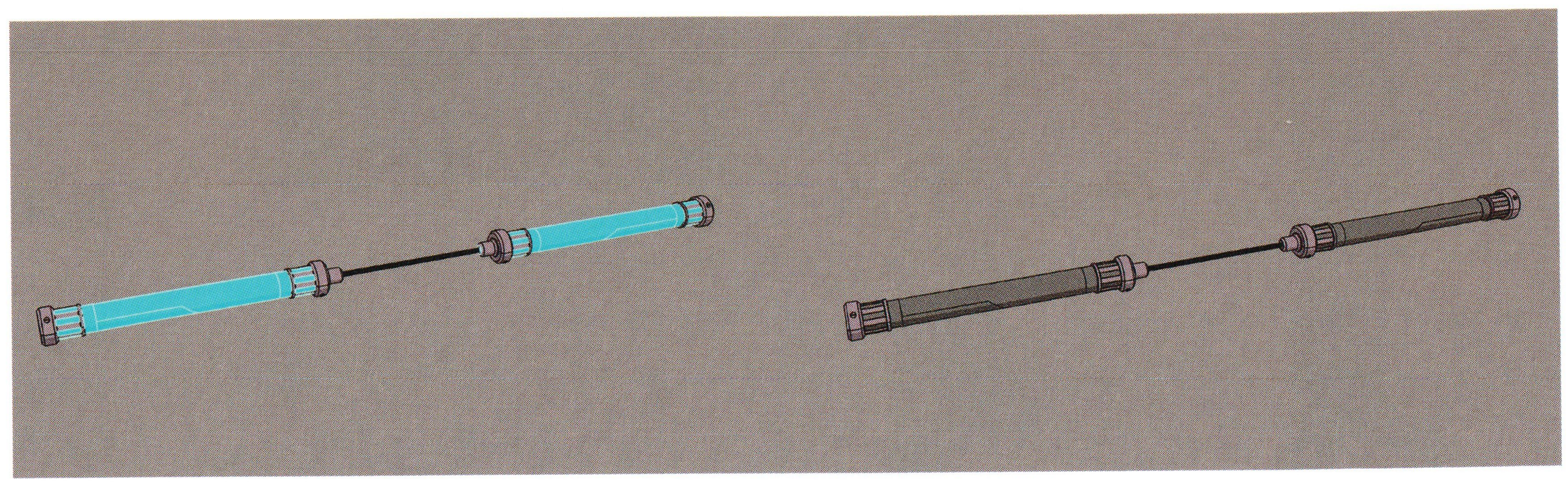
テンション高く陽気で、挑発的な言動と動きの速さとともにヤンたちを翻弄する。





WEAPON

棒部分がオーラを仕込んだケミカルライトになっているヌンチャク（名称不明）



TEAM FNKI

Neon Katt

ネオン・カット

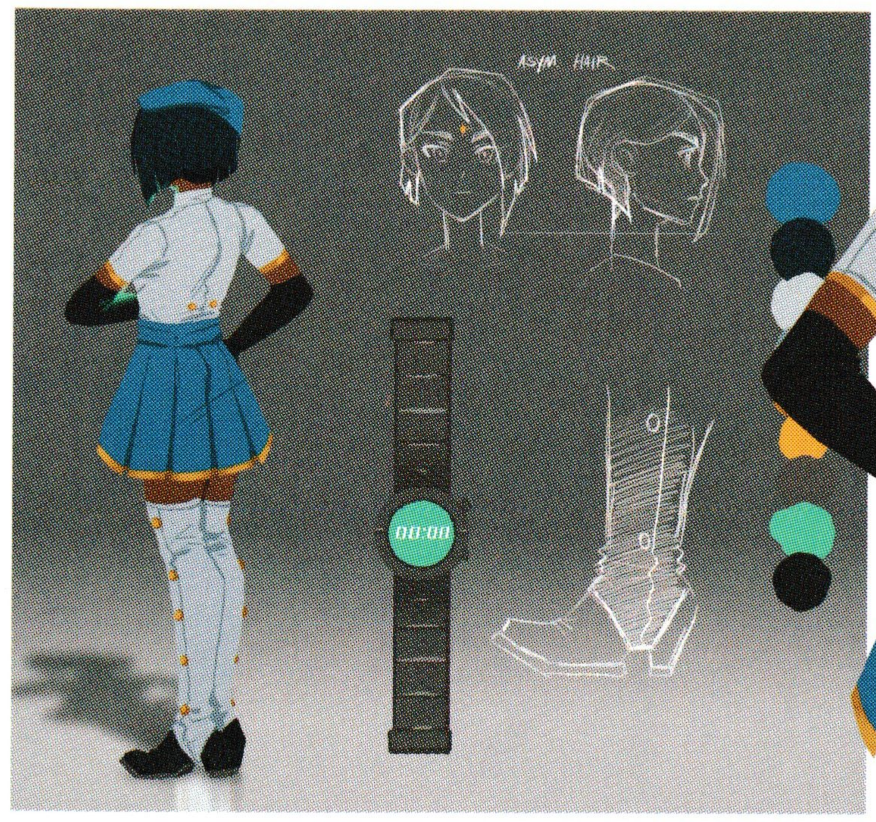
CV Meg Turney ／藤村鼓乃美　**SEMBLANCE** 不明（オーラとローラーブレードを合わせたヒット & アウェイ攻撃）

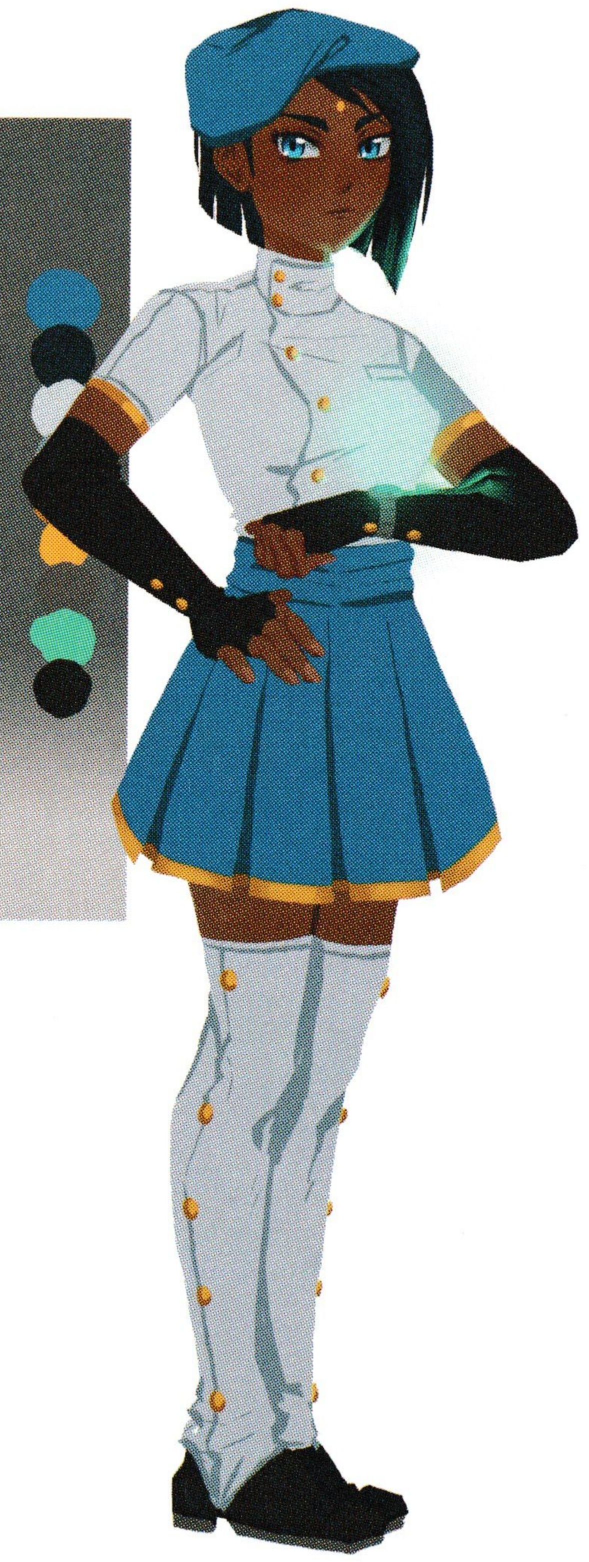
ATLAS ACADEMY

Ciel Soleil

シエル・ソレイユ

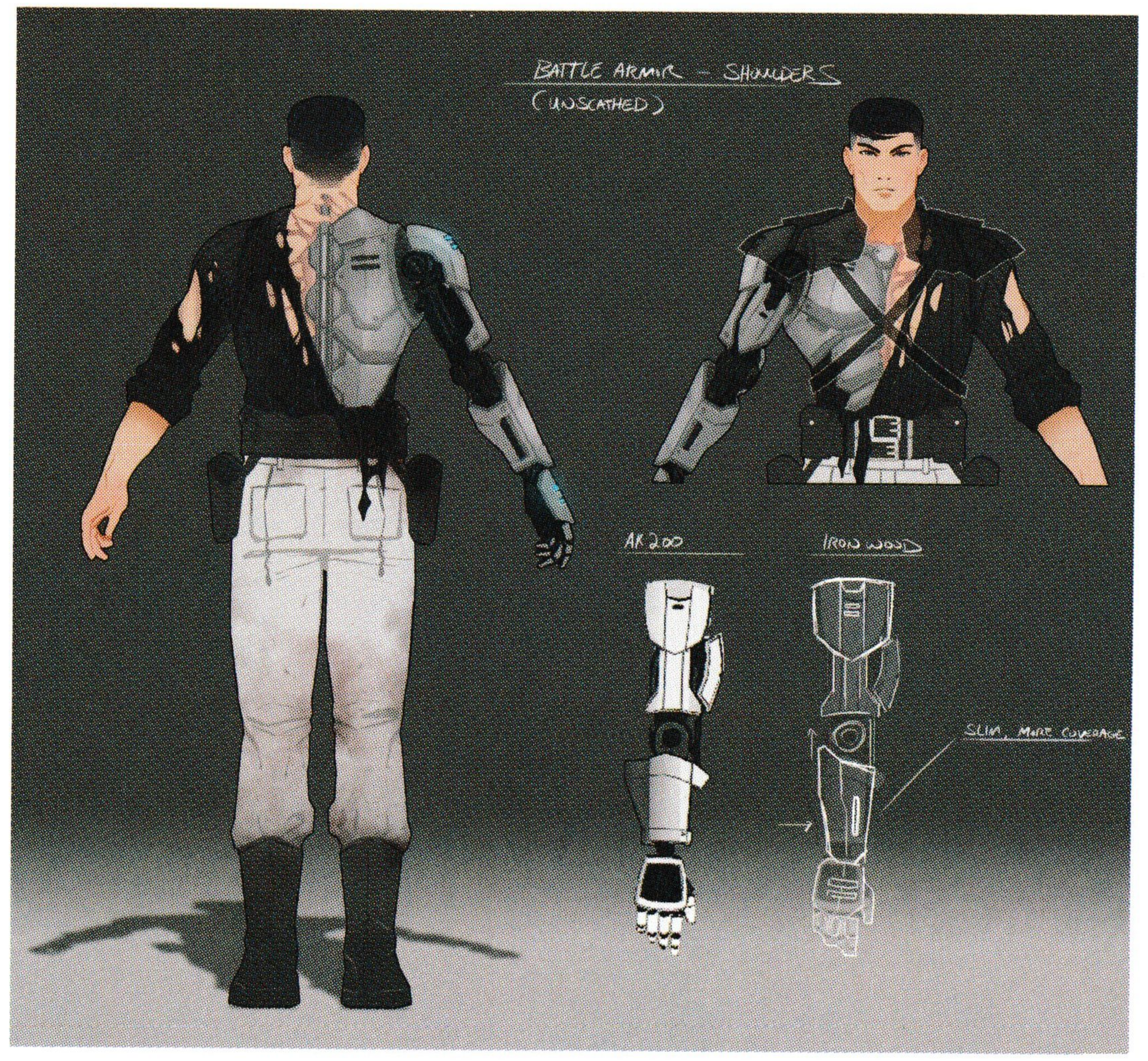
CV Yssa Badiola ／内藤有海

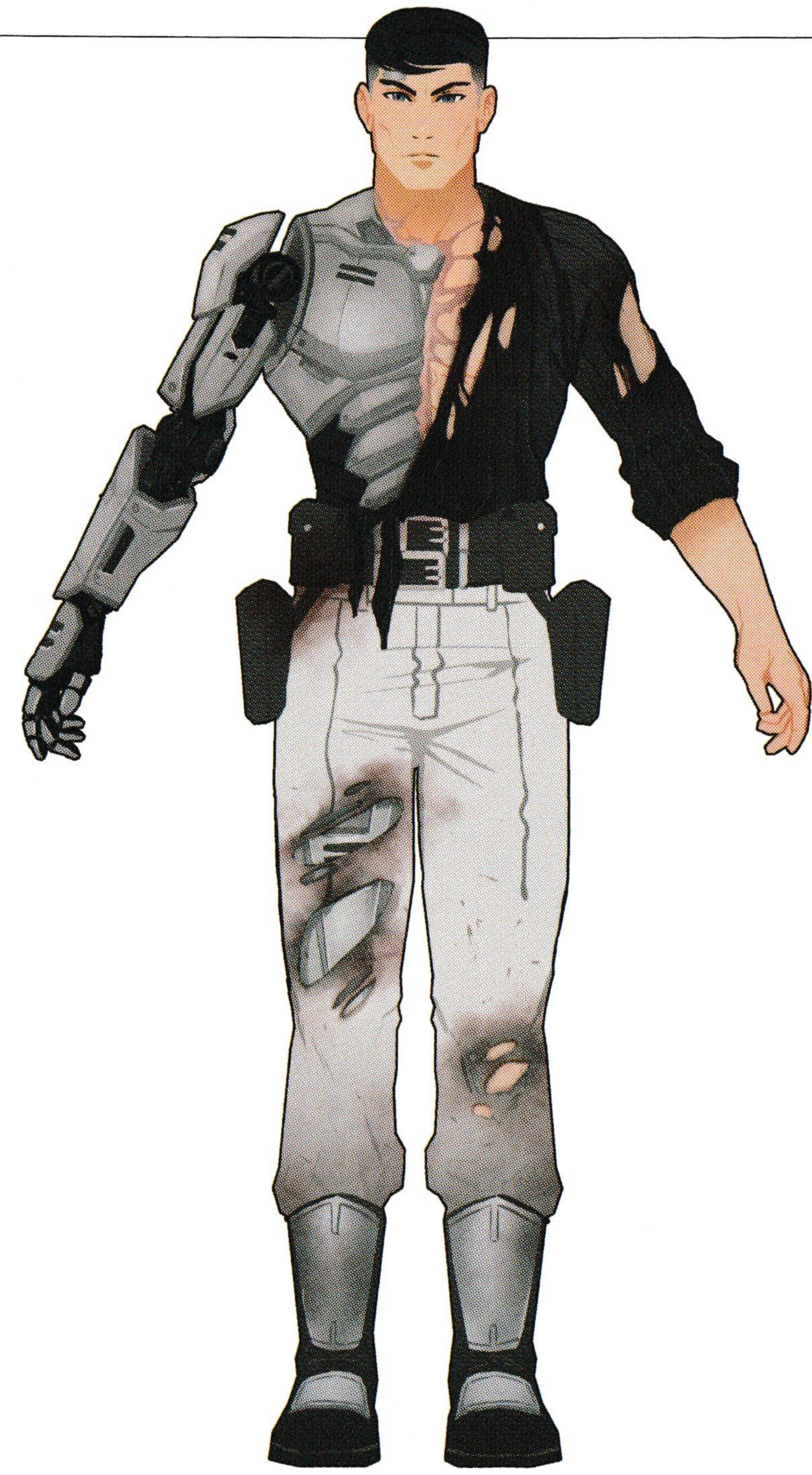




ABOUT CHARACTER

アトラス・アカデミーの代表選手でペニーのチームメンバー。言動は几帳面かつ真面目で時間の管理に厳しい。ペニーの秘密は知らされていないが、お目付け役として傍を離れないようにしている。ペニーが戦闘を一手に引き受け、時間の管理のみ行うためセンブランス、武器は不明。

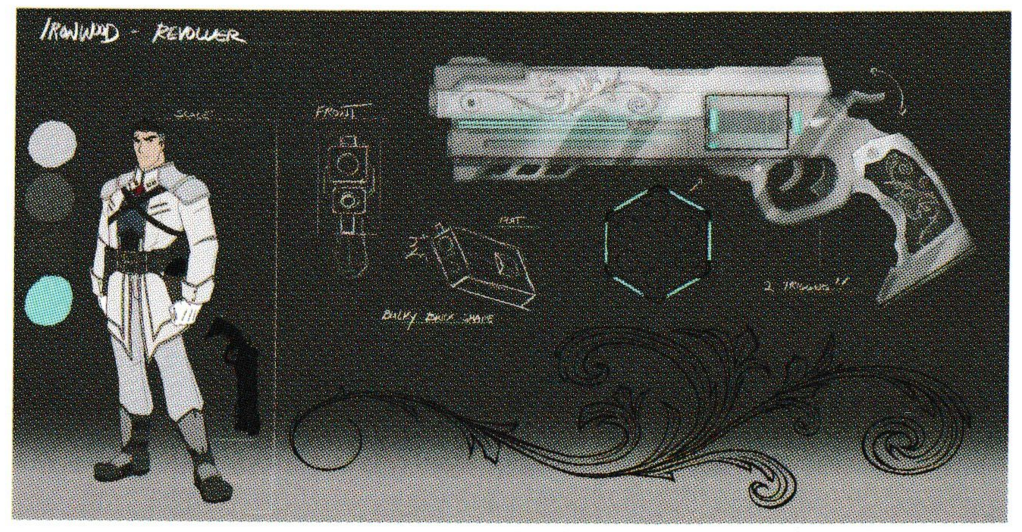




ATLESIAN MILITARY

James Ironwood

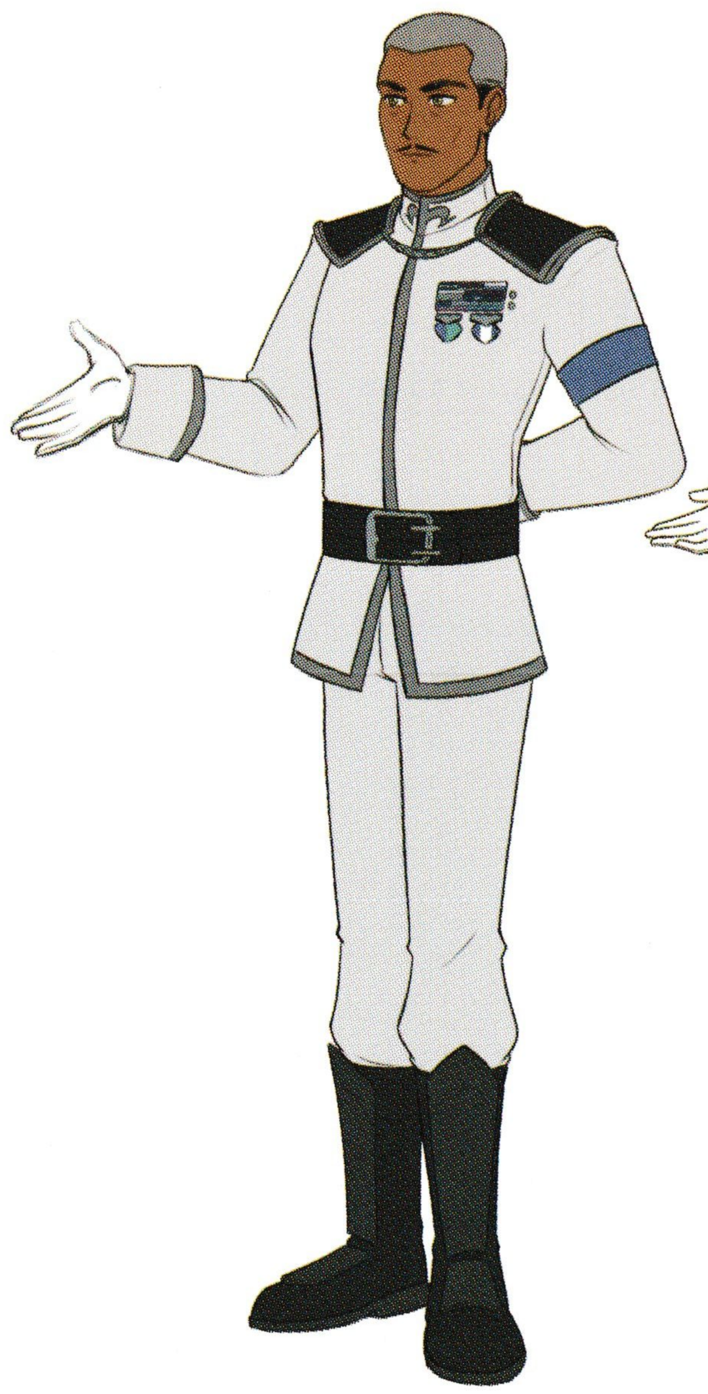
ジェームズ・アイアンウッド



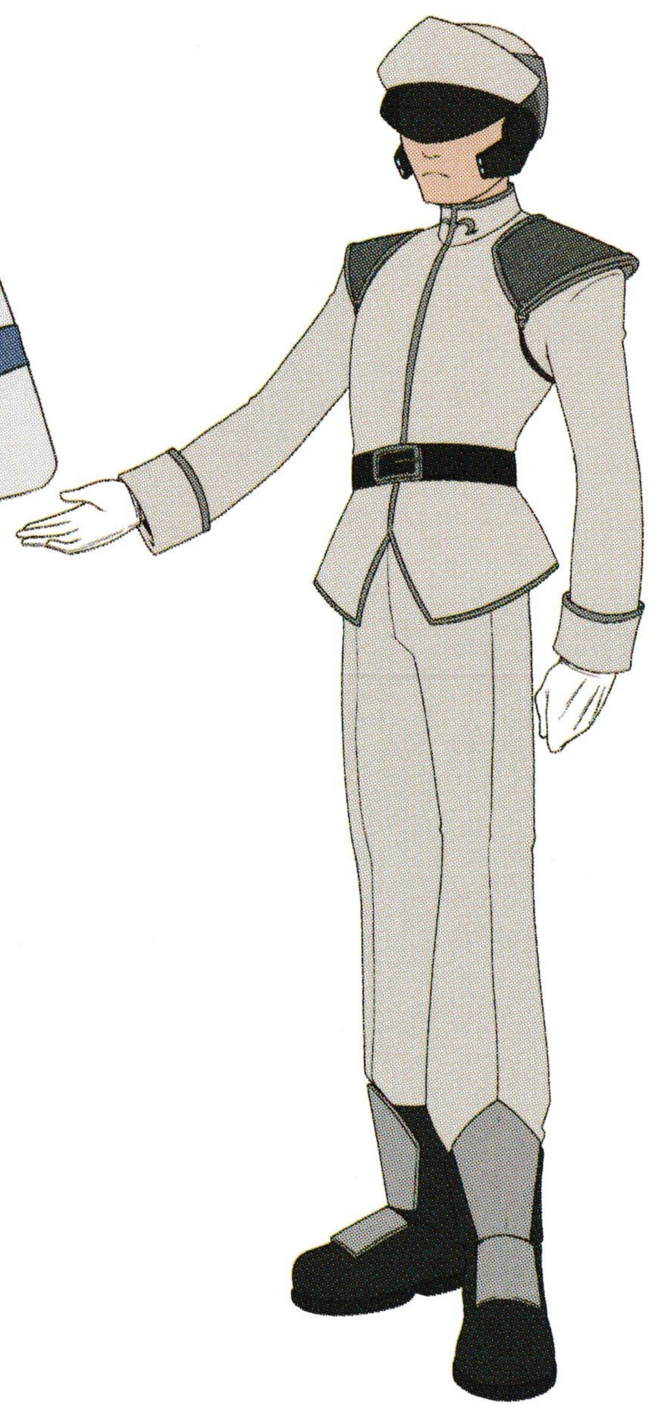
CV Jason Rose ／てらそままさき　SEMBLANCE メトル（決意を強固なものにし、必ず達成させる強い精神力）　WEAPON デュー・プロセス（打撃攻撃も可能な2丁の拳銃）

ABOUT CHARACTER

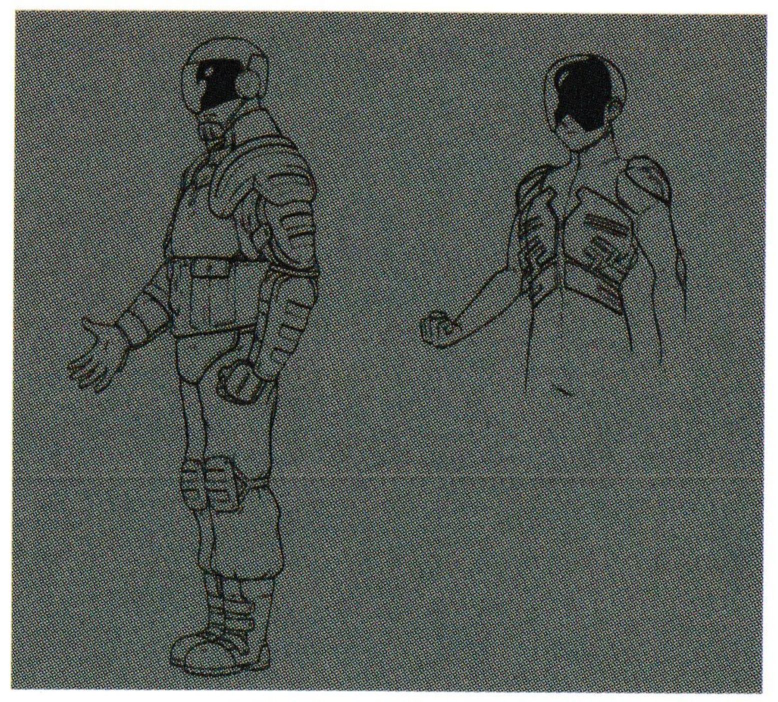
ヴァイタル・フェスティバルの開催にともない敵に備えるべく、兵力を動員しヴェイルへ訪れる。オズピンやクロウとも旧知の仲で『四季の女神』の秘密を共有し、瀕死の状態の『秋の女神』アンバーを保護し容体を安定させるための装置を提供している。百戦錬磨のファイターで、大型のグリムも素手で薙ぎ払う。過去の戦いで右半身を失い、機械化している。



アトラス軍艦長



アトラス軍士官



アトラス軍兵士

Atlesian Military

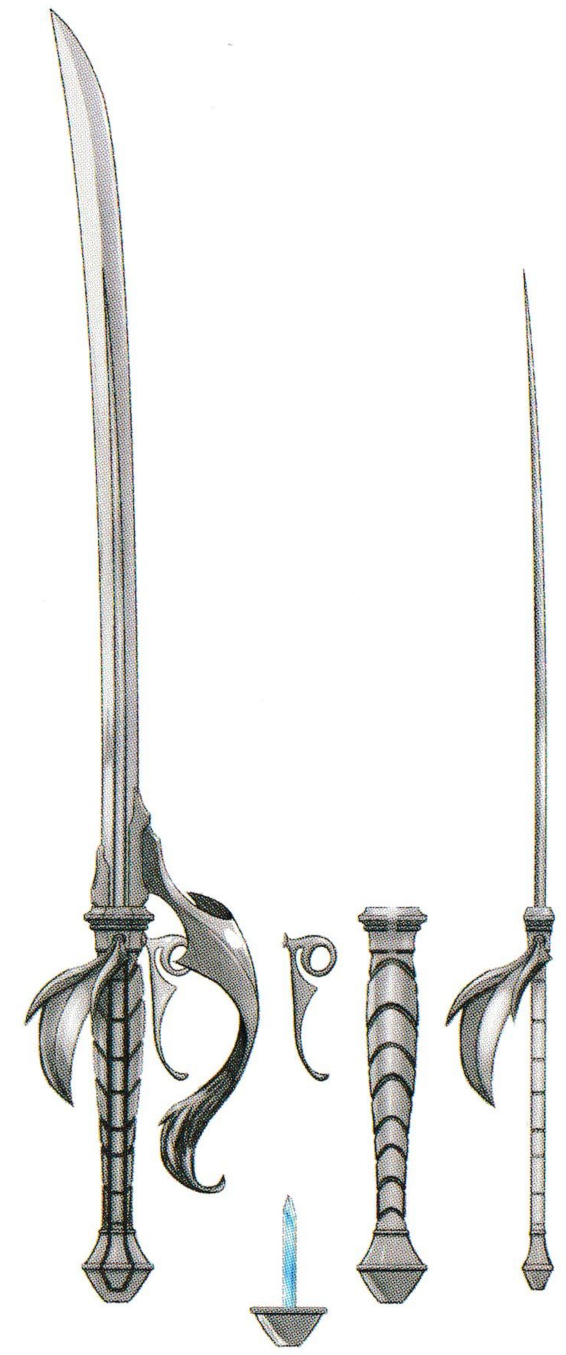
アトラス軍

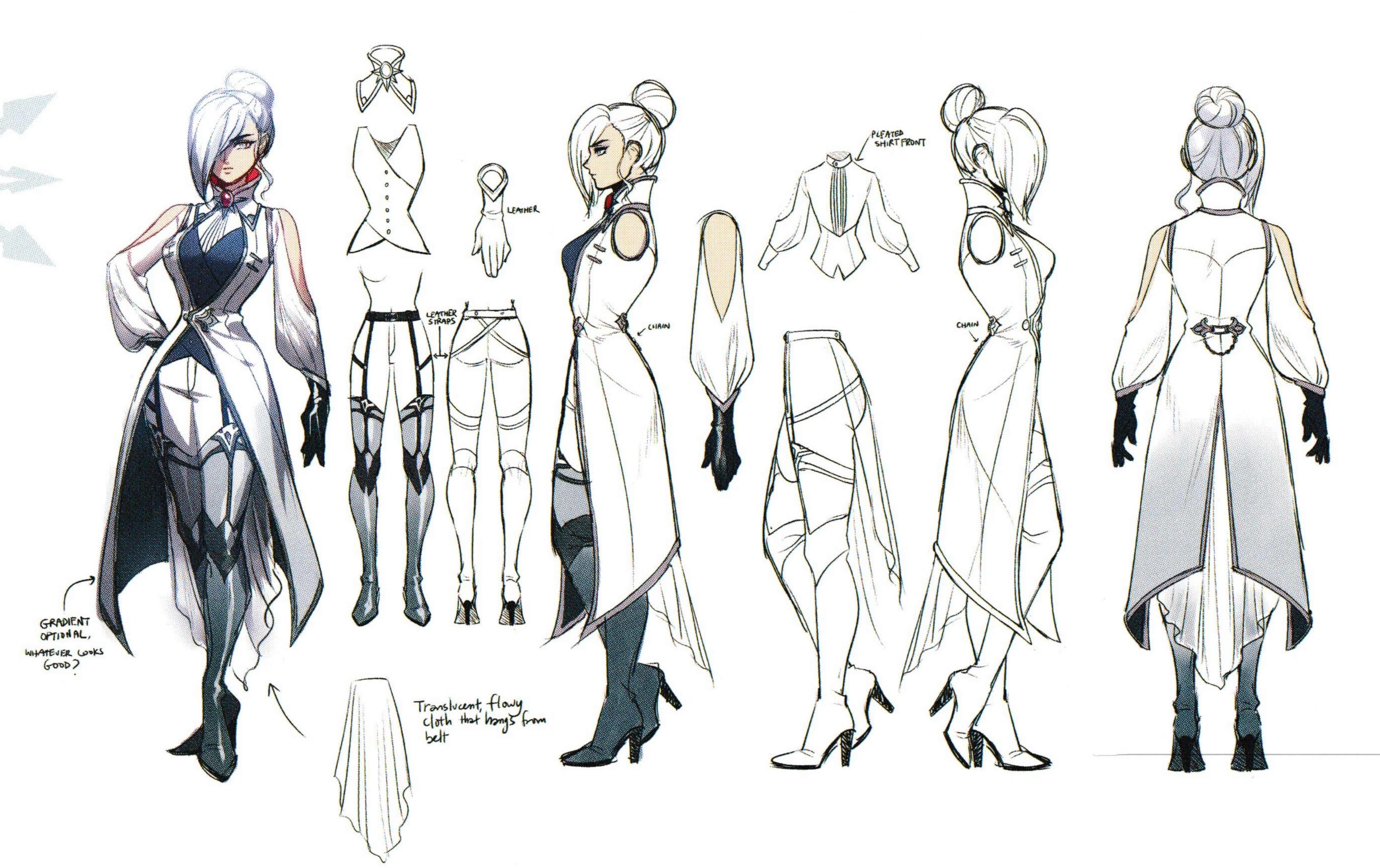
ATLESIAN MILITARY

Winter Schnee

ウィンター・シュニー

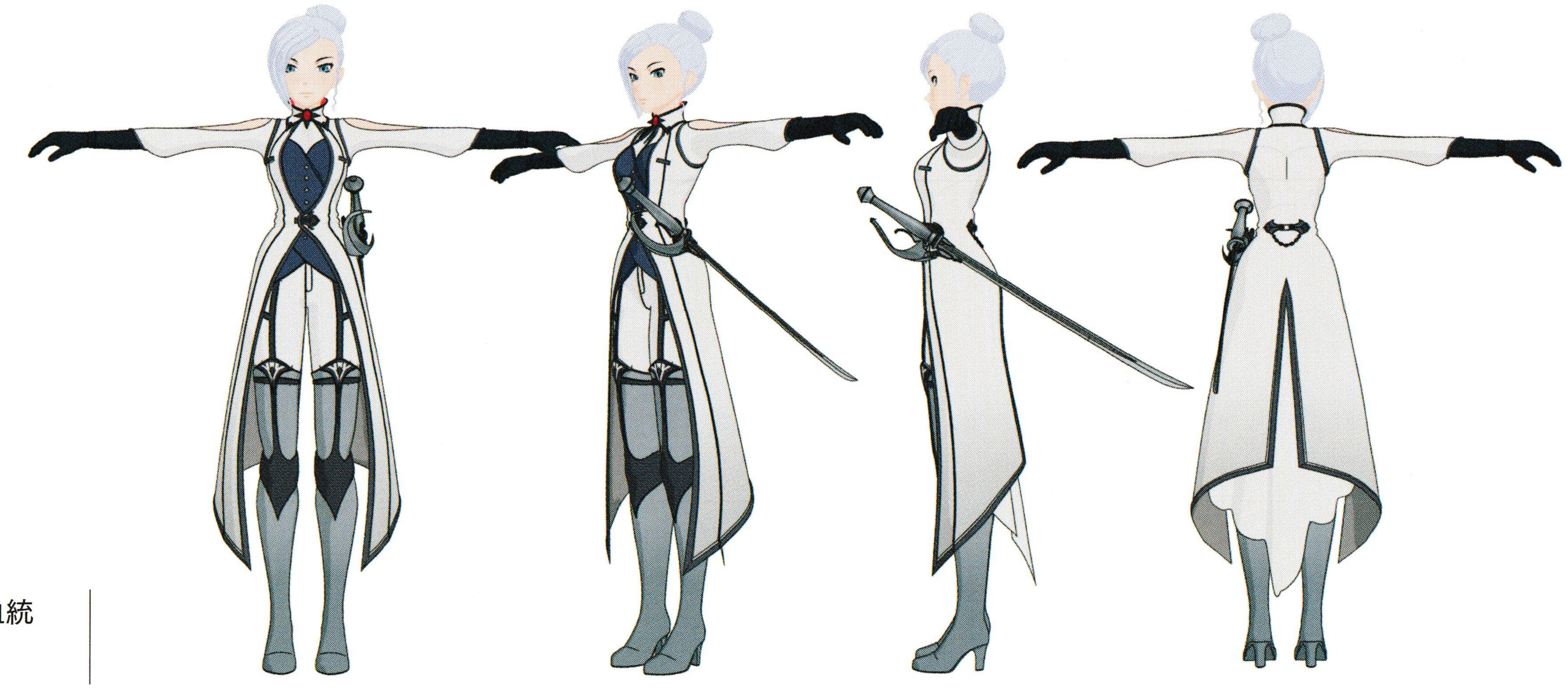




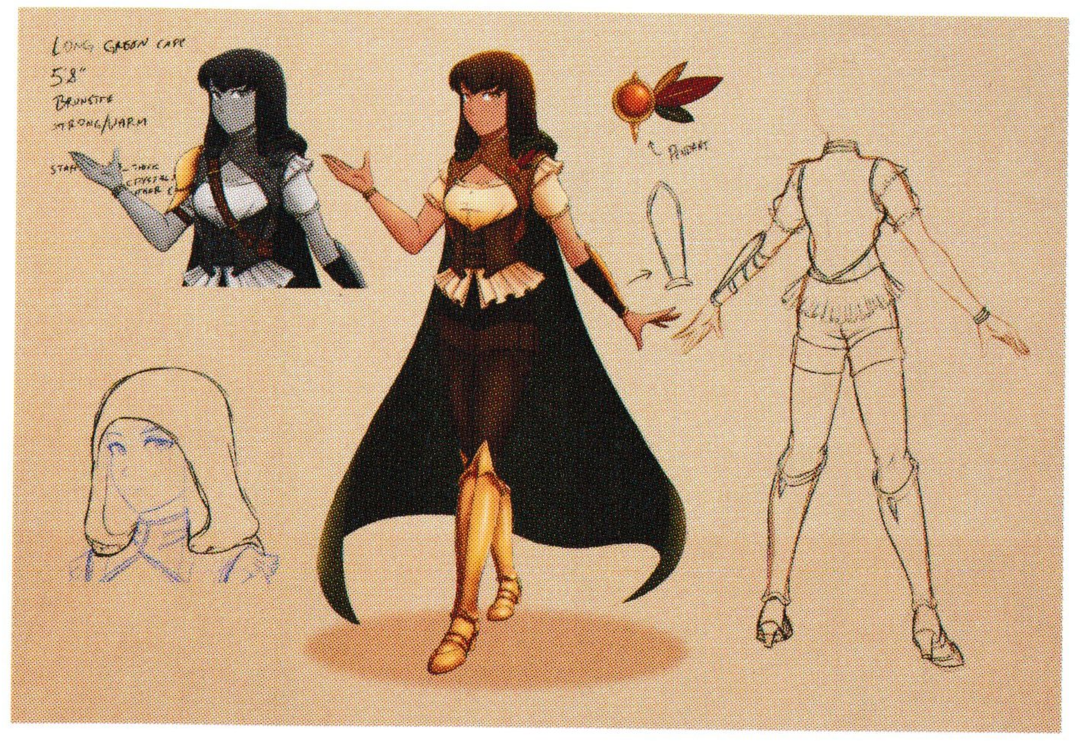


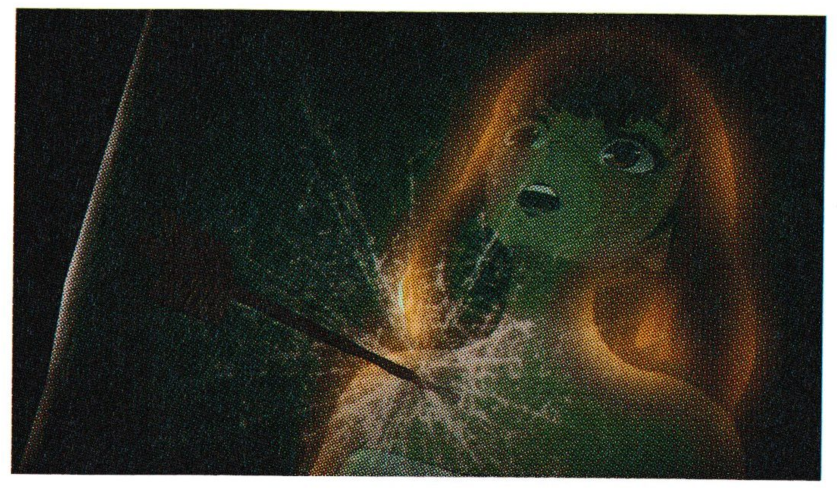
ABOUT CHARACTER

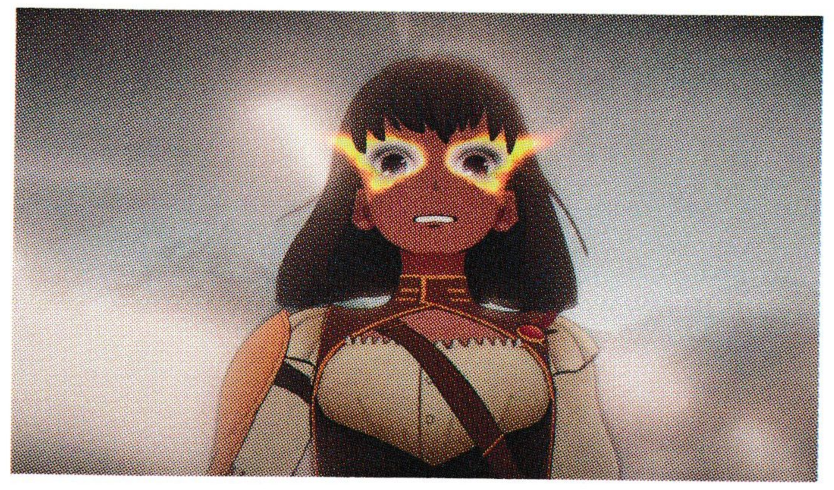
ワイスの姉。アトラス軍特殊部隊の軍人でアイアンウッド将軍の副官を務める。高い戦闘スキルを持ち、シュニー家伝統の召喚術も使いこなす。
シュニー家の長女ではあるが相続権は放棄し父・ジャックとは絶縁状態にある。ワイスに対しては厳しい言動が多いが、同じく家を出て苦難の道を選んだ妹を心配し、見守っている。
クロウとは因縁があるらしく、顔を合わせればお互いに牽制するような犬猿の仲らしい。



CV Elizabeth Maxwell／川澄綾子　**SEMBLANCE** グリフ（魔法陣の生成）、シュニー家の血統遺伝による過去に対峙した敵をイメージし実体化する召喚術　**WEAPON** サーベル（名称不明）









FALL MAIDEN

Amber

アンバー

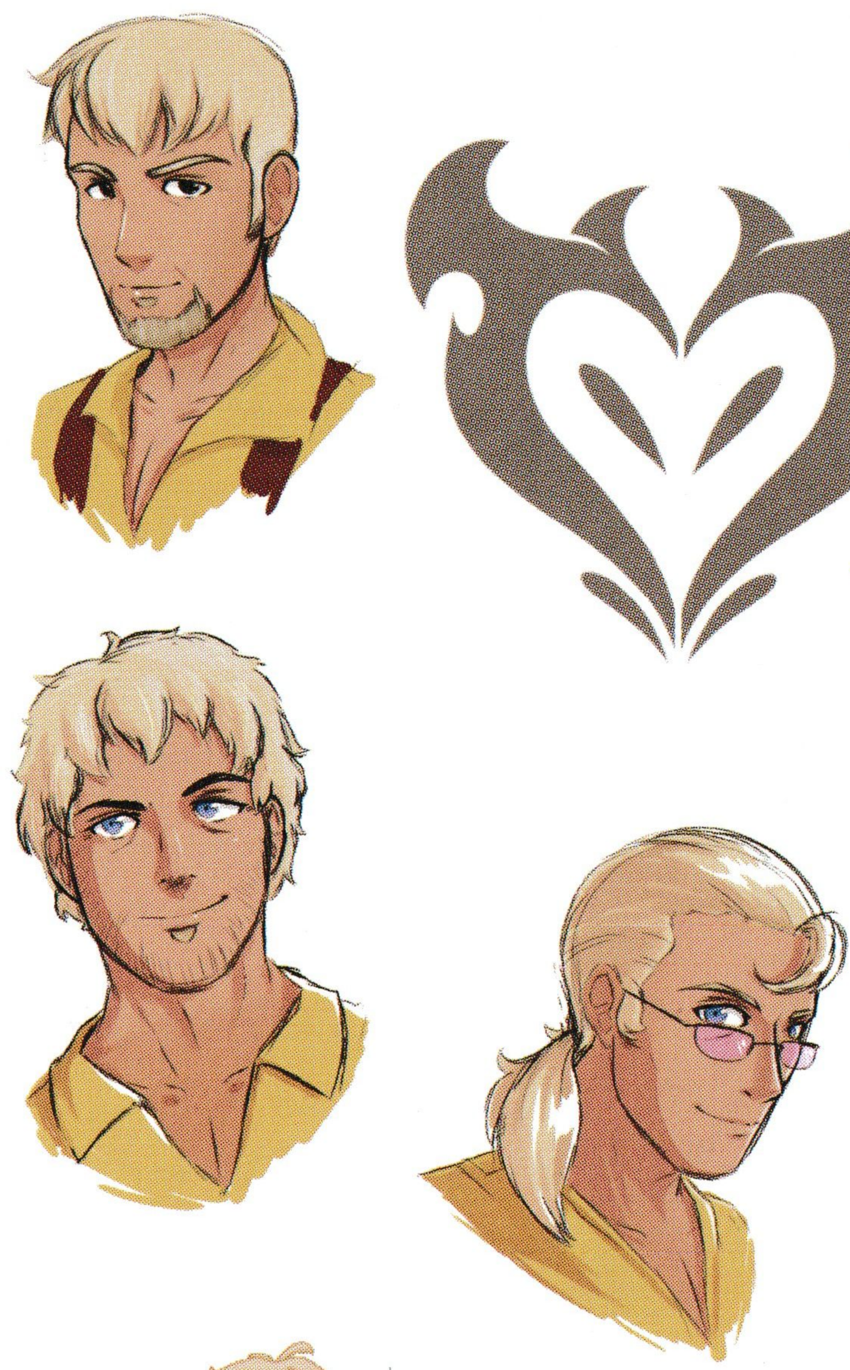
CV Laura Bailey／川澄綾子

ABOUT CHARACTER

『四季の女神』のうち『秋の女神』の現在の継承者。シンダーに力の半分を奪われ仮死状態となり、ビーコン地下の生命維持装置の中で生き永らえていた。オズピンが残りの力をピュラに移植しようとしたが、シンダーの奇襲により力を全て奪われ息を引き取った。



杖デザイン案。採用されたのは一番右



Taiyang Xiao Long

タイヤン・シャオロン

CV Burnie Burns／堀内賢雄
SEMBLANCE 不明　WEAPON 不明

ABOUT CHARACTER

ルビーとヤンの父親。シグナル・アカデミーの教師。二人のパートナー（ヤンの母＝レイヴンとルビーの母＝サマー）を失い、男手ひとつで姉妹を育てた。心配性らしい。







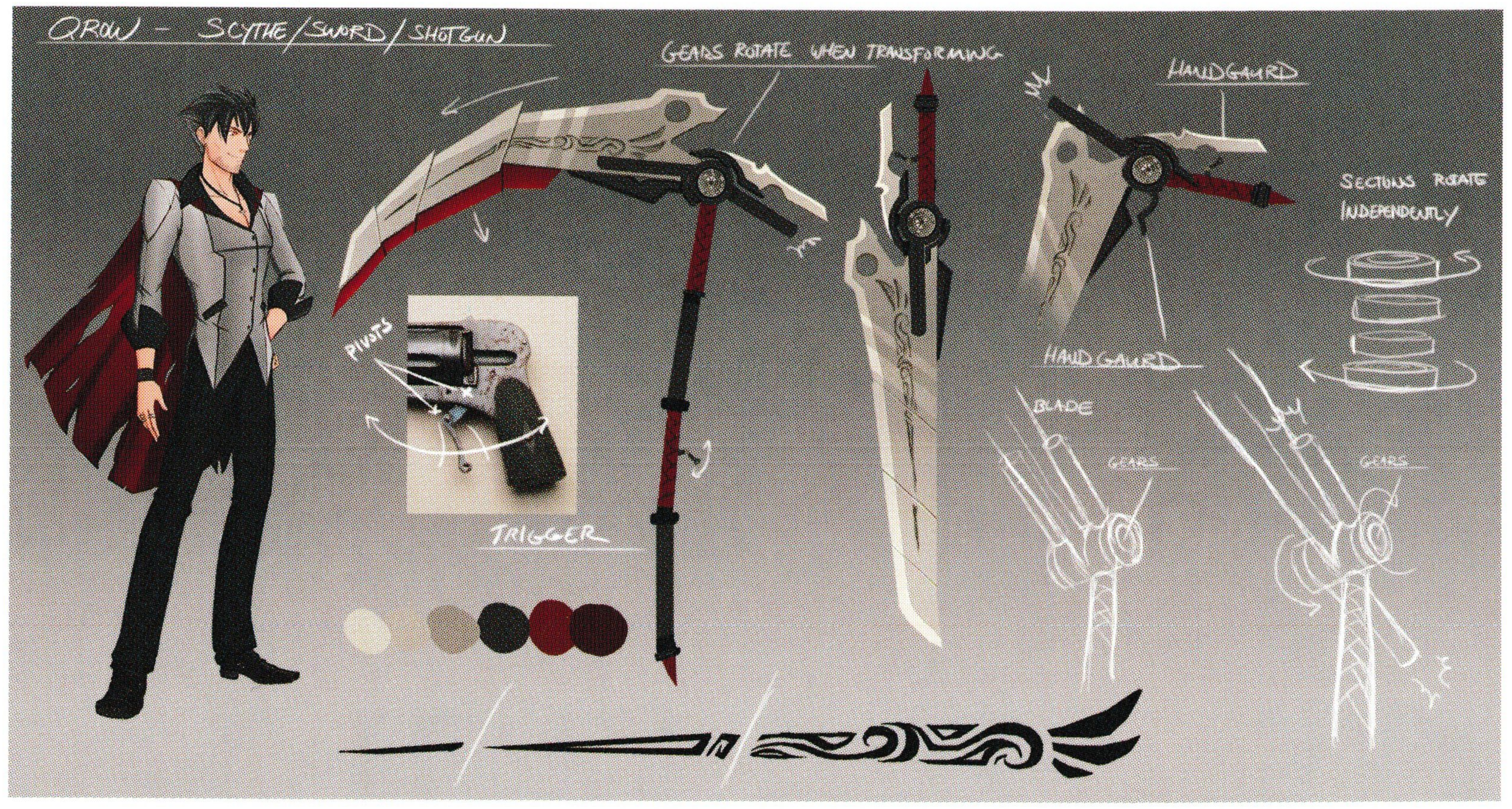
在りし日のチームSTRQ（スターク）

ABOUT CHARACTER

ルビー、ヤンの叔父で、シグナル・アカデミーの教官を務めていた。ルビーは戦闘スタイルなど強く影響を受けており、慕っている様子。かつてタイヤン、レイヴン、サマーたちとチームSTRQ（スターク）を組んでいた。オズピンやアイアンウッドとも交流があり、『春の女神』を探し、世界の不穏な動きを探るべく危険な任務にも身を投じている。彼のセンブランスは、敵であれ味方であれ、周囲の人々を不運にしている。そのため、彼は自分の不運を他人に与えないよう、一人で行動している。







Qrow Branwen

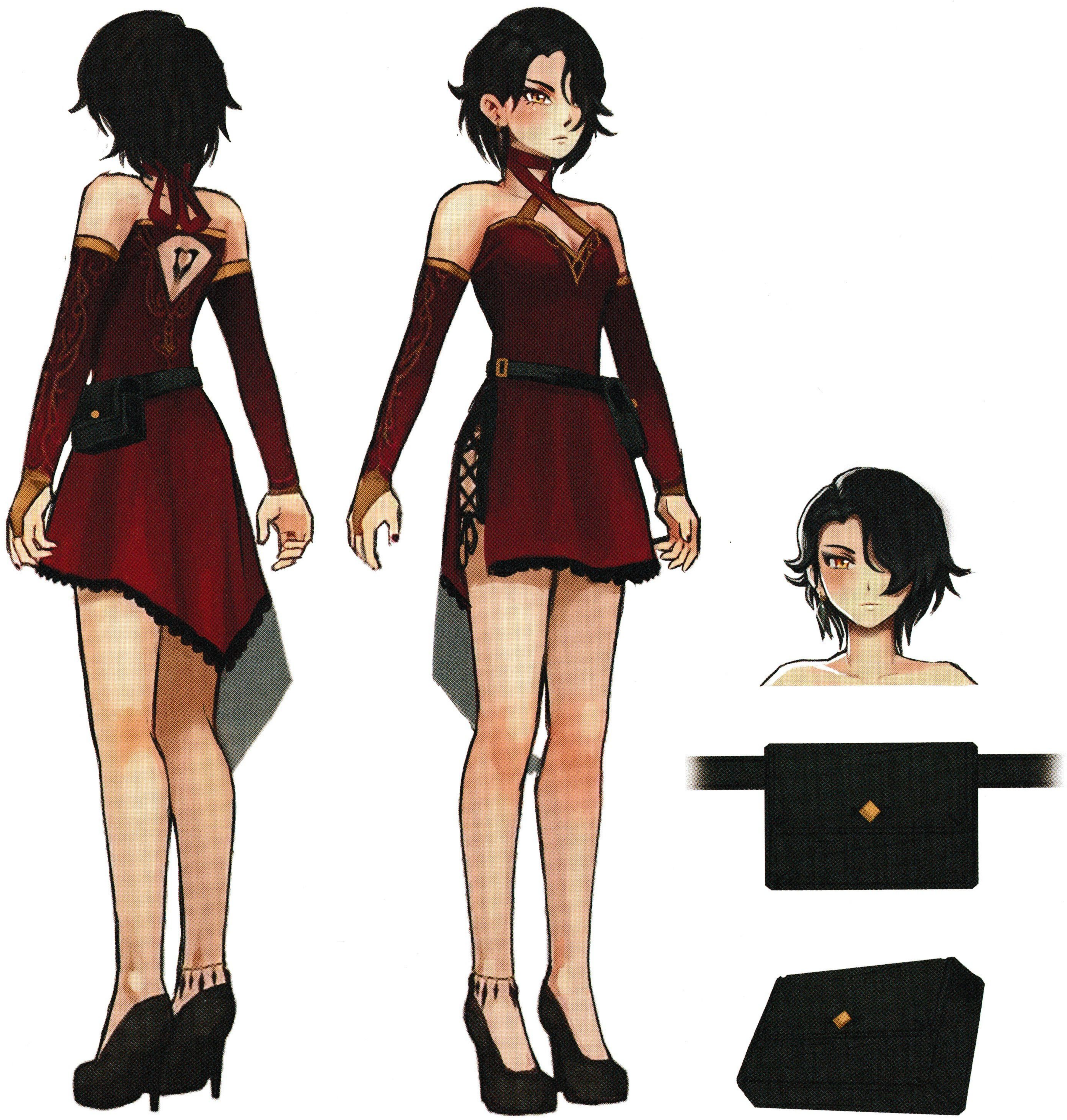
クロウ・ブランウェン

| **CV** Vic Mignogna／平田広明 **SEMBLANCE** ミスフォーチューン（敵味方問わず周囲の運気を下げる） |

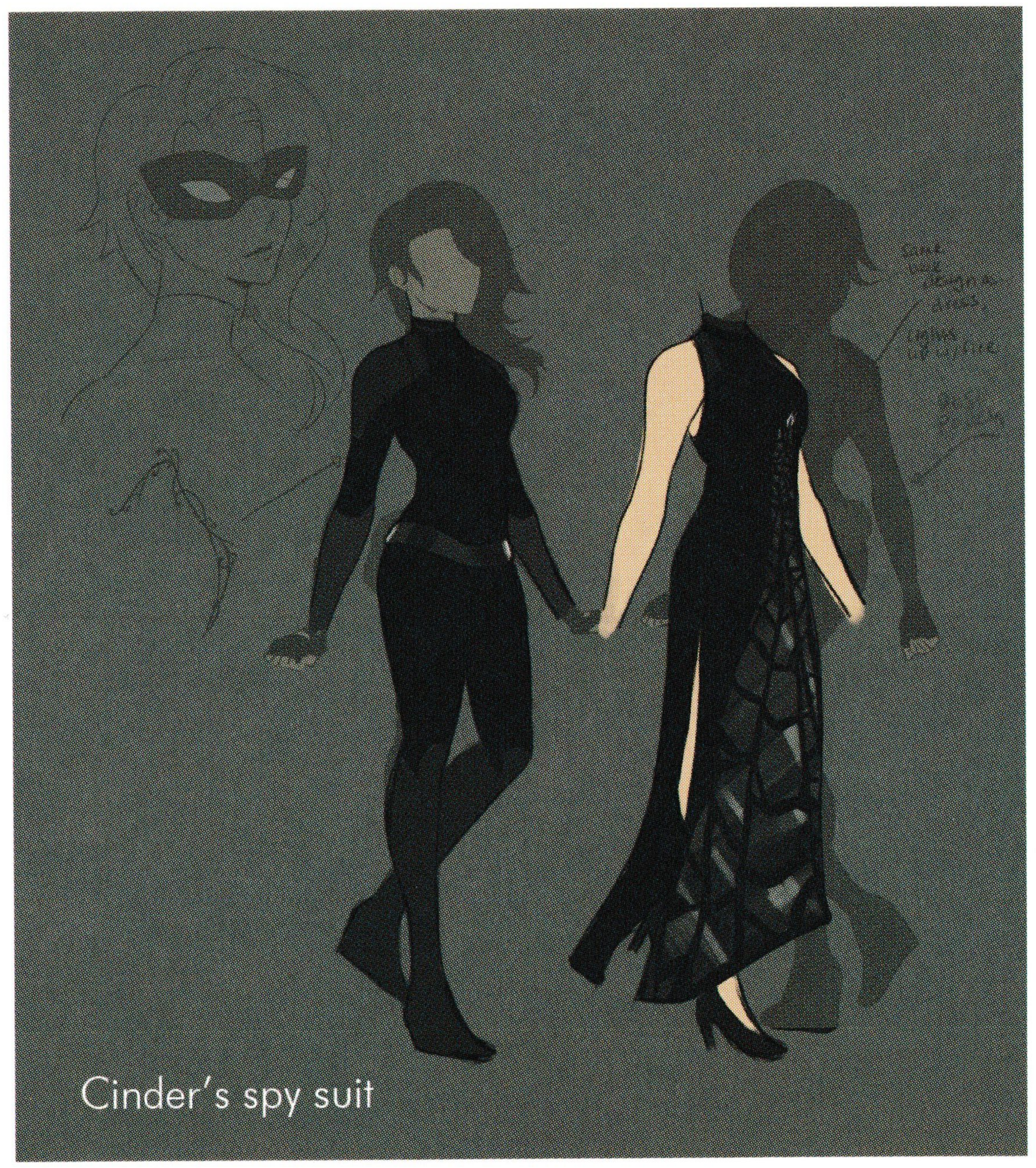
WEAPON ハービンジャー

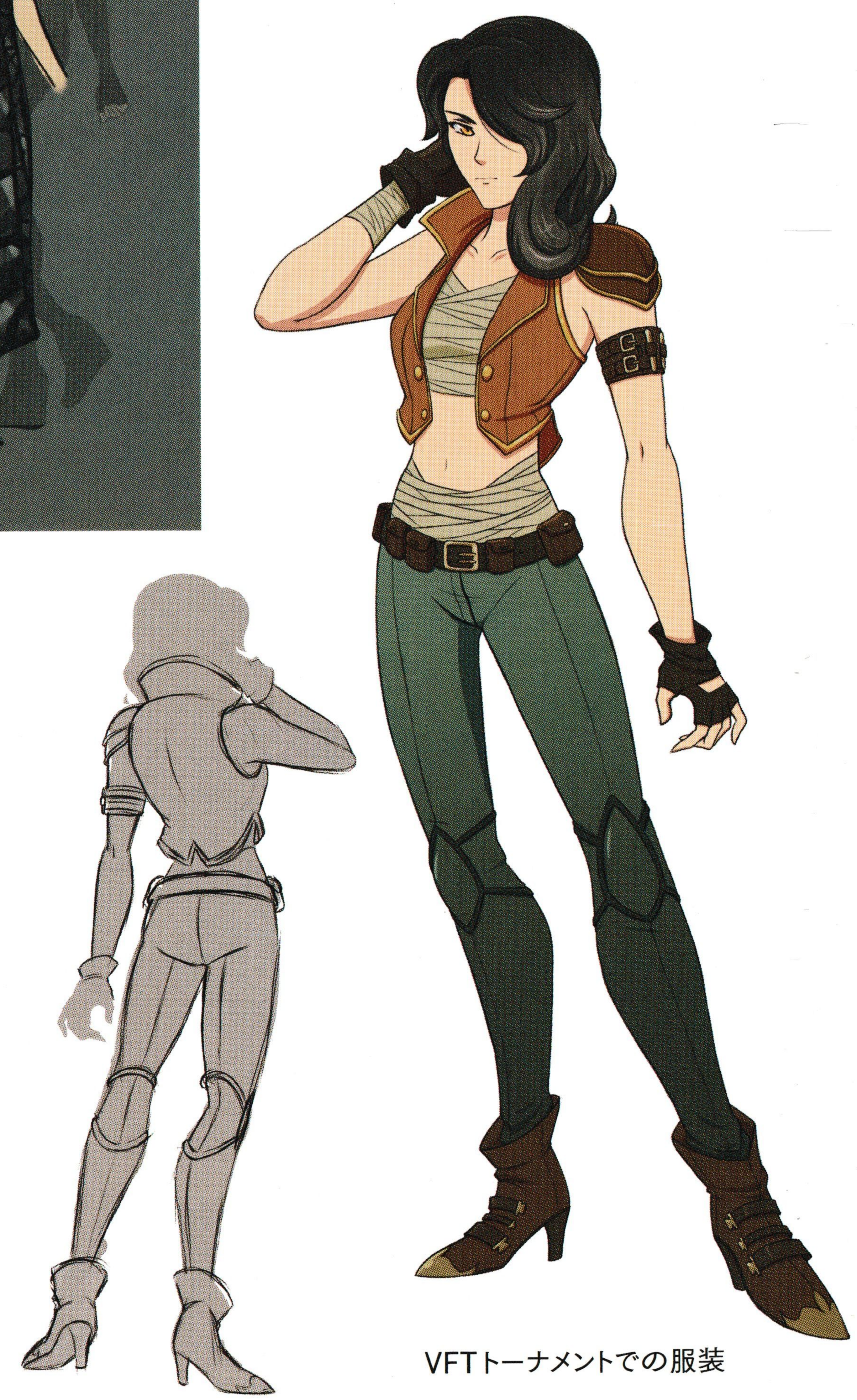
ルビーのクレセント・ローズのモデルになった大鎌。大剣やショットガン機構も備わっており、遠距離攻撃にも対応できる。

過去回想のシンダー



キャットスーツとドレス





VFTトーナメントでの服装

ABOUT CHARACTER

ローマンに指示を出し、あらゆる手段を用いて大量のダストを集めさせていた謎多き美女。ホワイト・ファングが抱える人間への憎しみをローマンにあおらせ、さらにアダムと手を組むことで彼らとの協力関係を強化していった。側近のエメラルドとマーキュリーとともに、ヘイヴン・アカデミーからの留学生としてビーコン・アカデミーに潜入。計画を実行するときのために、アカデミーの全システムを支配できるデータを秘かに入手していた。

Cinder Fall

シンダー・フォール

CV Jessica Nigri／甲斐田裕子 **SEMBLANCE** スコーチング・カレス **WEAPON** ミッドナイト

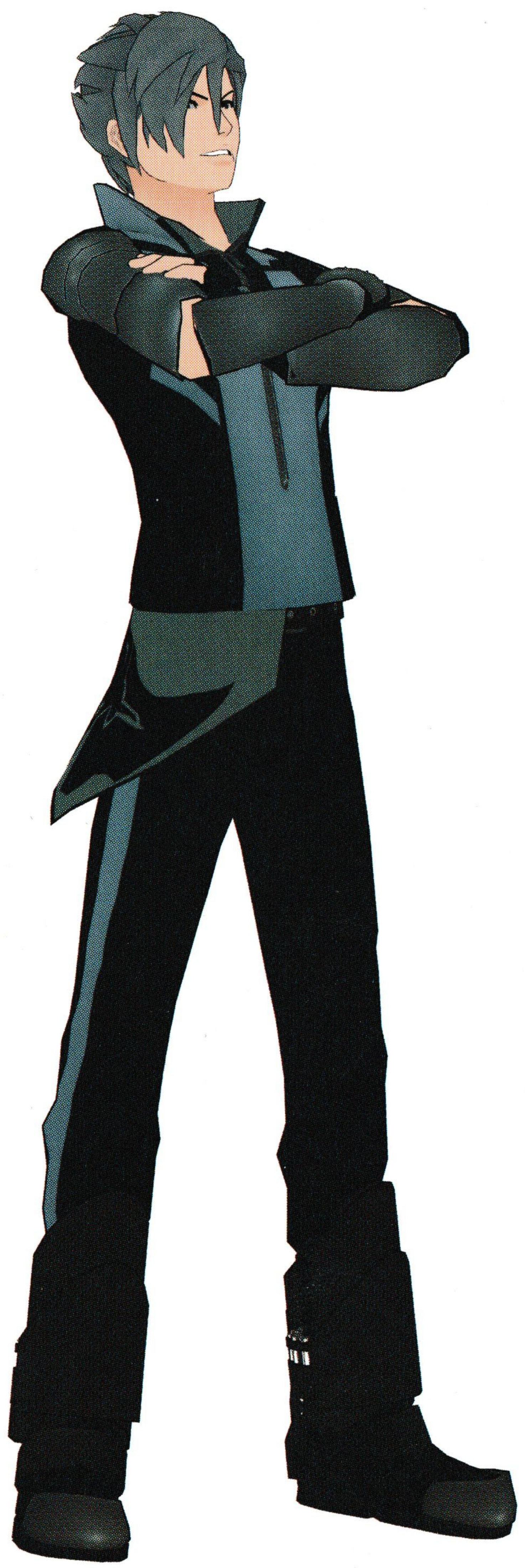
Mercury Black

マーキュリー・ブラック

CV Yuri Lowenthal／緑川 光

SEMBLANCE 不明（父に奪われた）

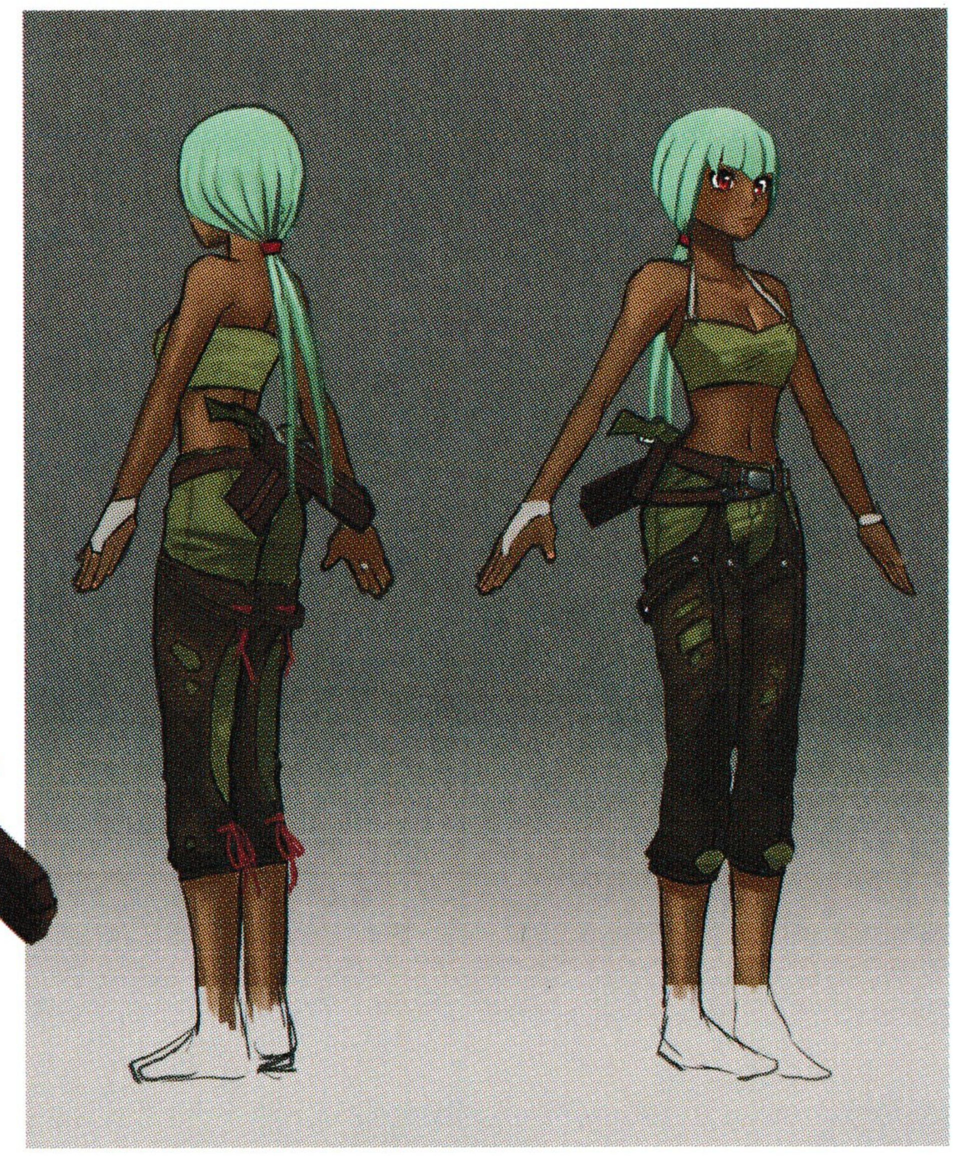
WEAPON タラリア（射撃機構が備わった金属製の高性能のブーツ）



ABOUT CHARACTER

少年時代に実の父によってセンブランスを奪われ、両脚を失っているが、高性能の義足を装着している。暗殺者として名を轟かせていた父にその技術を仕込まれ育てられたため、戦闘術は勿論、武器の扱いや諜報活動にも長けている。





過去回想のエメラルド

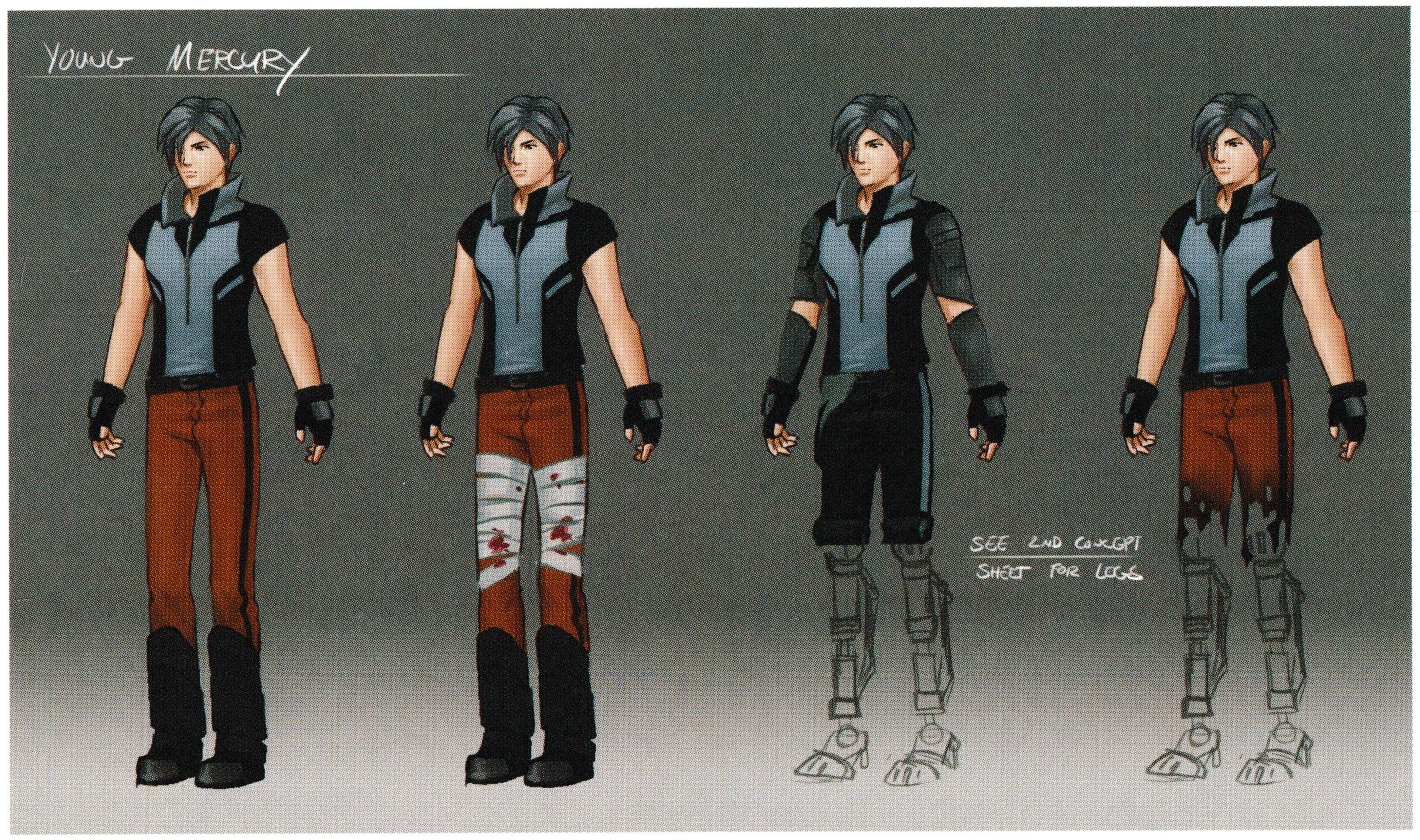
Emerald Sustrai

エメラルド・サストライ

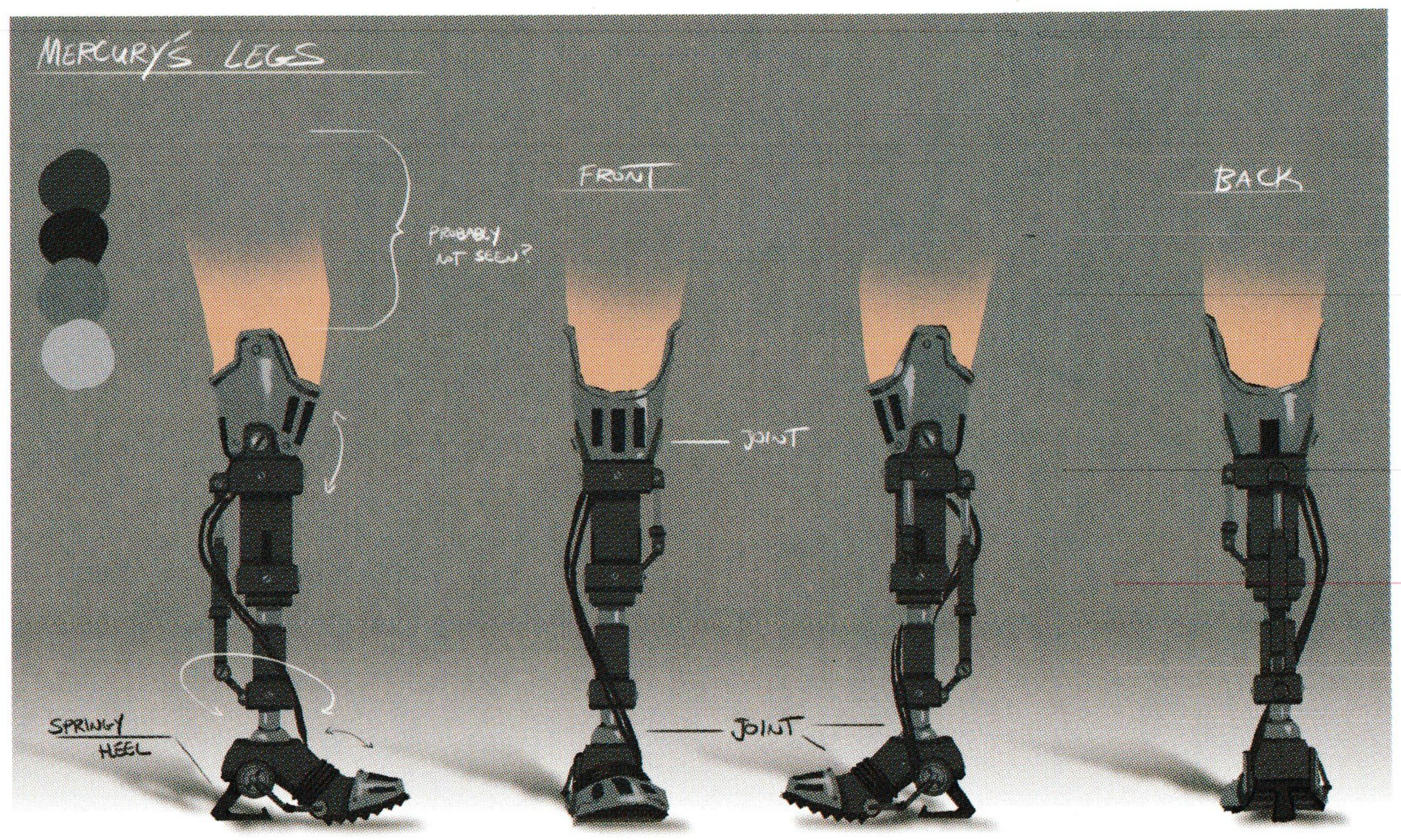
CV Katie Newville／井上麻里奈

SEMBLANCE ハルシネーションズ（対象の五感に介入してその場に存在しないものを見せたり聞かせたりといった体感をさせる、精神幻覚。不特定多数には効力を持たない）

WEAPON シーフズ・レスパイト



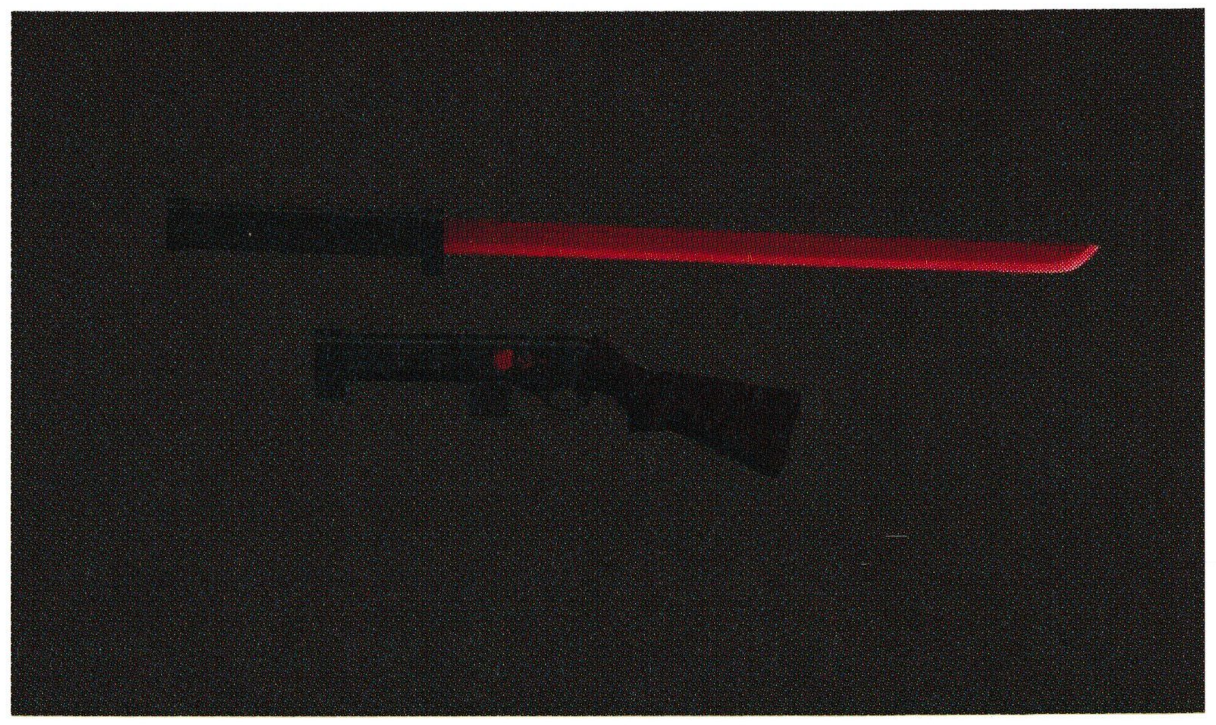
過去回想のマーキュリー

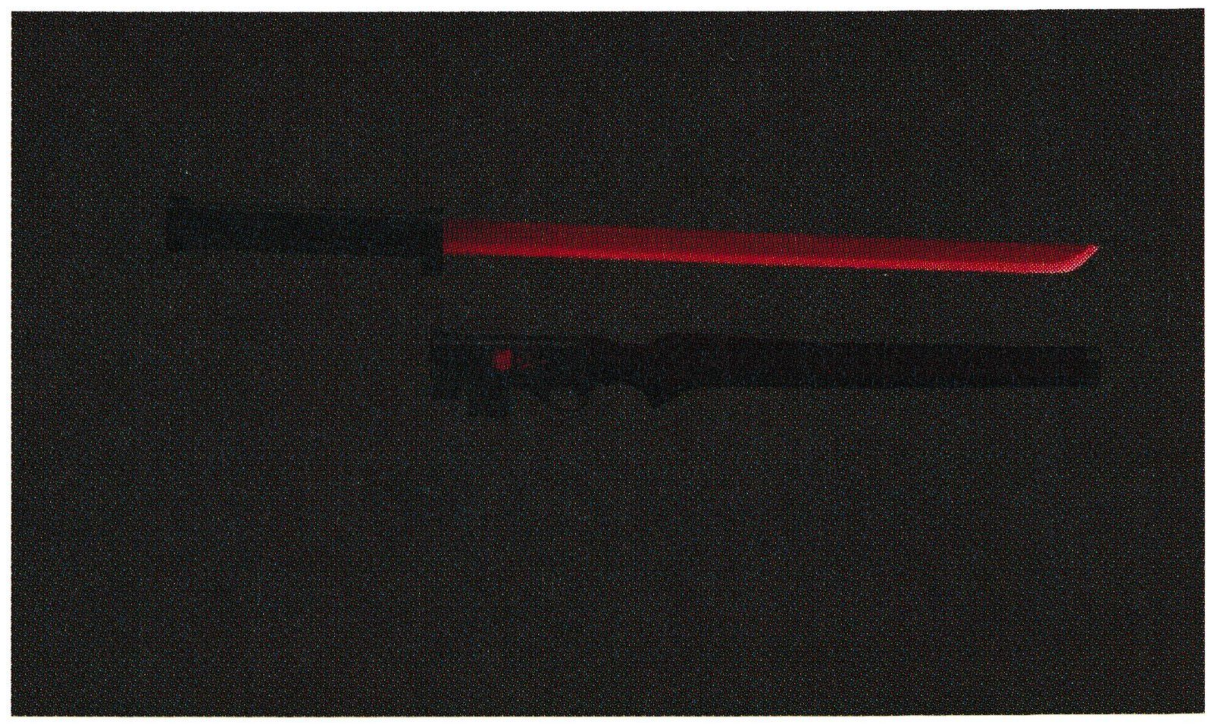


ABOUT CHARACTER

ホワイト・ファング時代のブレイクの相棒。武装ロボットの集団を相手に引けをとらない実力者。人間に対しては強い憎悪を抱えているが、現在はシンダー一派と手を組んでいる。

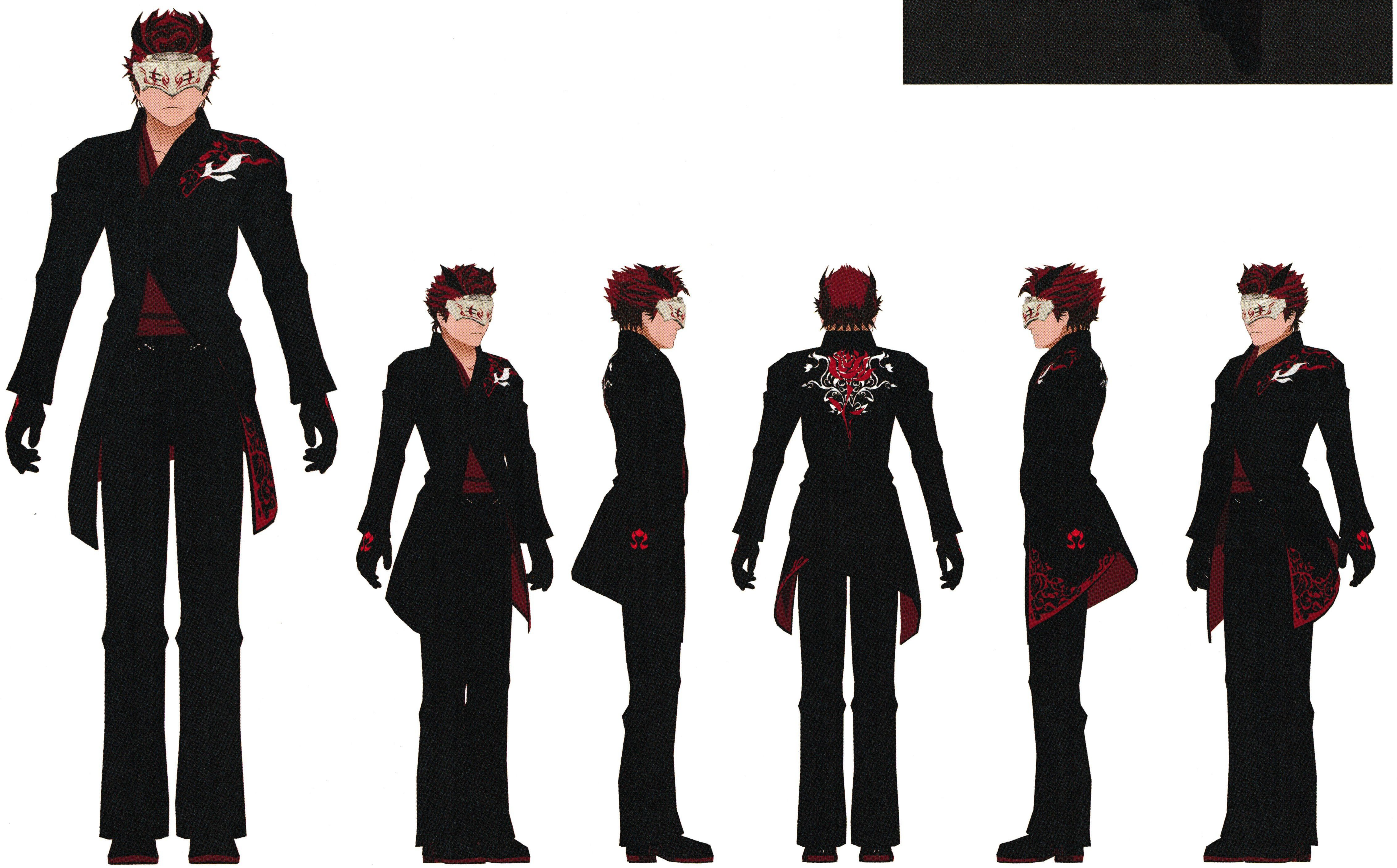






WEAPON ウィルト・アンド・ブラッシュ

居合刀と銃に変形できる鞘



Adam Taurus

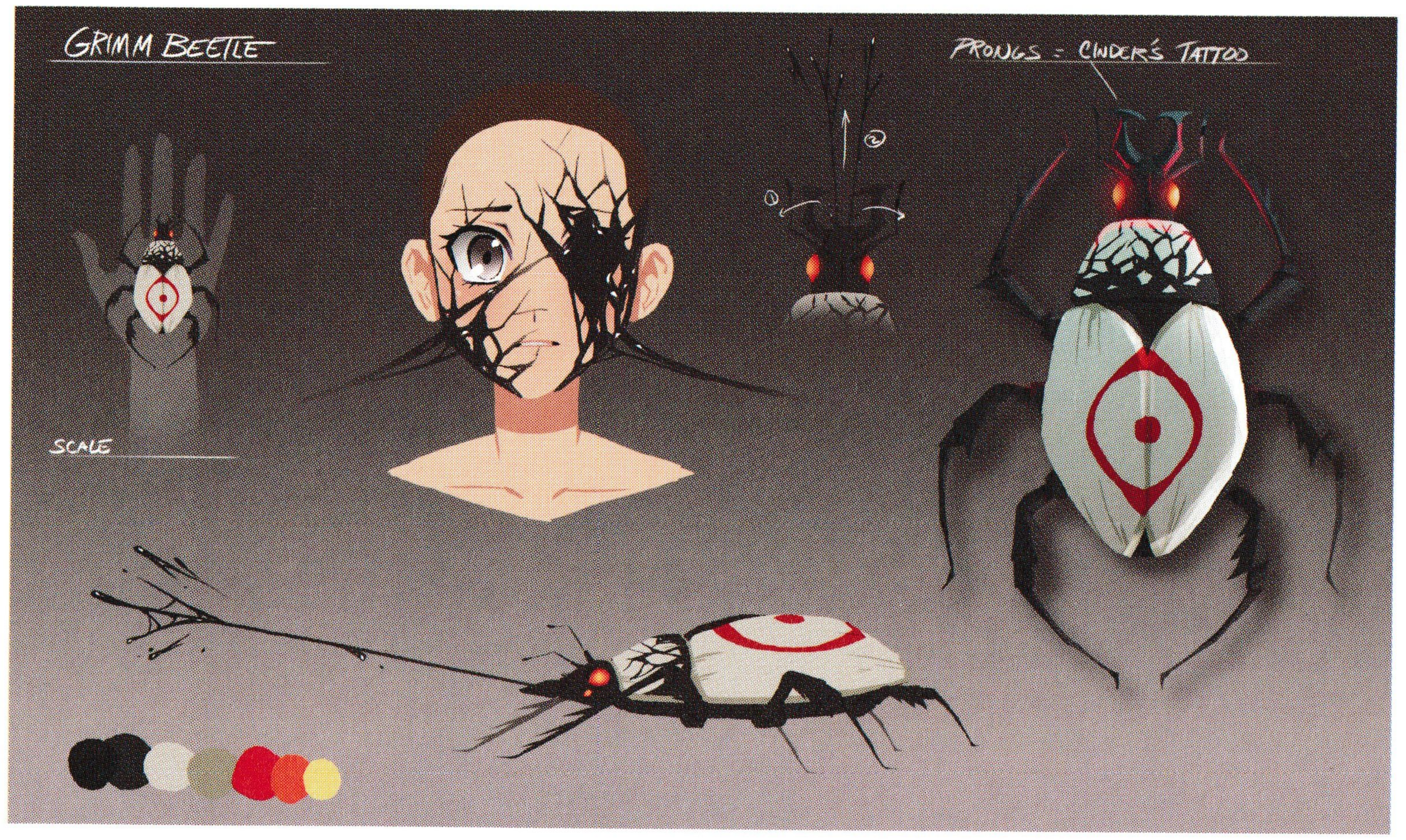
アダム・トーラス

CV Garrett Hunter ／中村悠一

SEMBLANCE ムーンスライス（敵からの攻撃パワーを剣に蓄積し自らの攻撃力を高め強烈な一撃を放つ）

GRIMM

VOLUME 3 ❖ グリム



ビートル Beetle

小さな昆虫型のグリム。秋の女神・アンバーを襲ったシンダーがセイラムの紋章が付いた白い手袋をはめ、アンバーの目前にかざした。すると、その掌にポータルのようなものが開き、召喚されたビートルが現れた。ビートルが黒いタール状の粘着物をアンバーに吐きかけると、アンバーの顔に貼りついた部分から糸状に伸びた部分を伝ってシンダーの手へ女神の力が吸収されていった。



グリフォン Griffon

猛禽類の頭、翼、爪にライオンのような体の四肢にかぎ爪を持つ巨大なグリム。黒い毛皮と羽毛を持ち、体には骨のような棘がある。銃撃を受けてもダメージを与えられない頑丈な体を持つ。

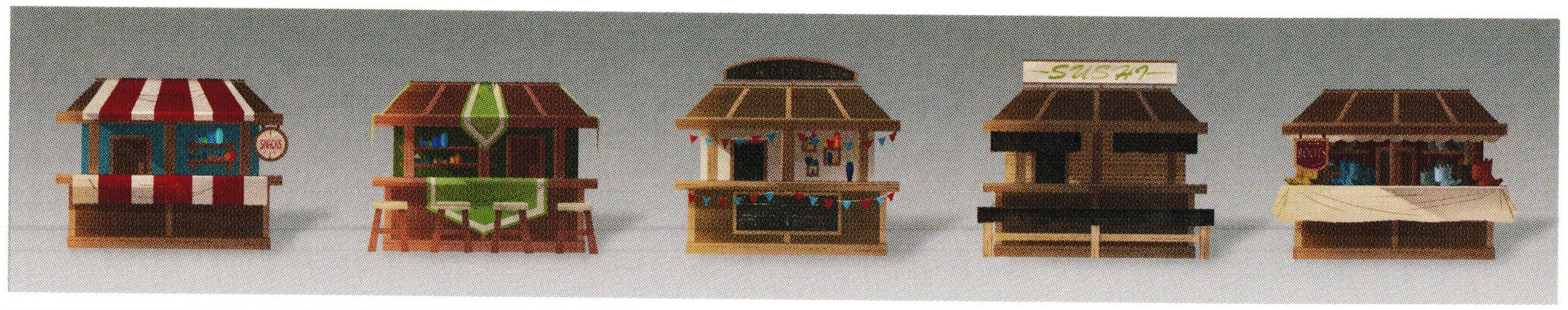


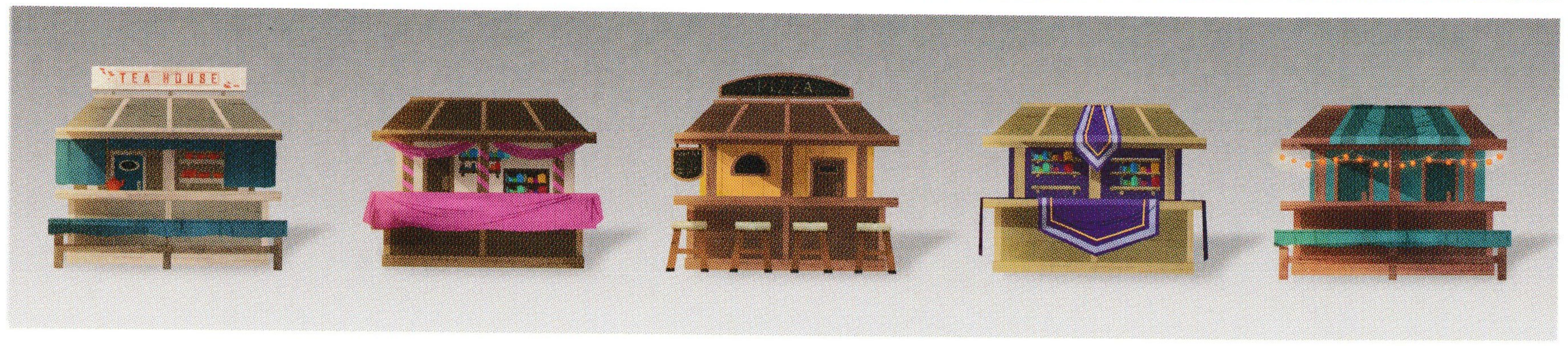
ワイバーン Wyvern

翼のついた巨大な竜型のグリム。体液から他のグリムを召喚することが出来る。ルビーの『銀の眼の力』によりビーコン・タワーの最上部に氷漬けとなっているが、生存しており、ビーコン陥落後もグリムを引き寄せている。



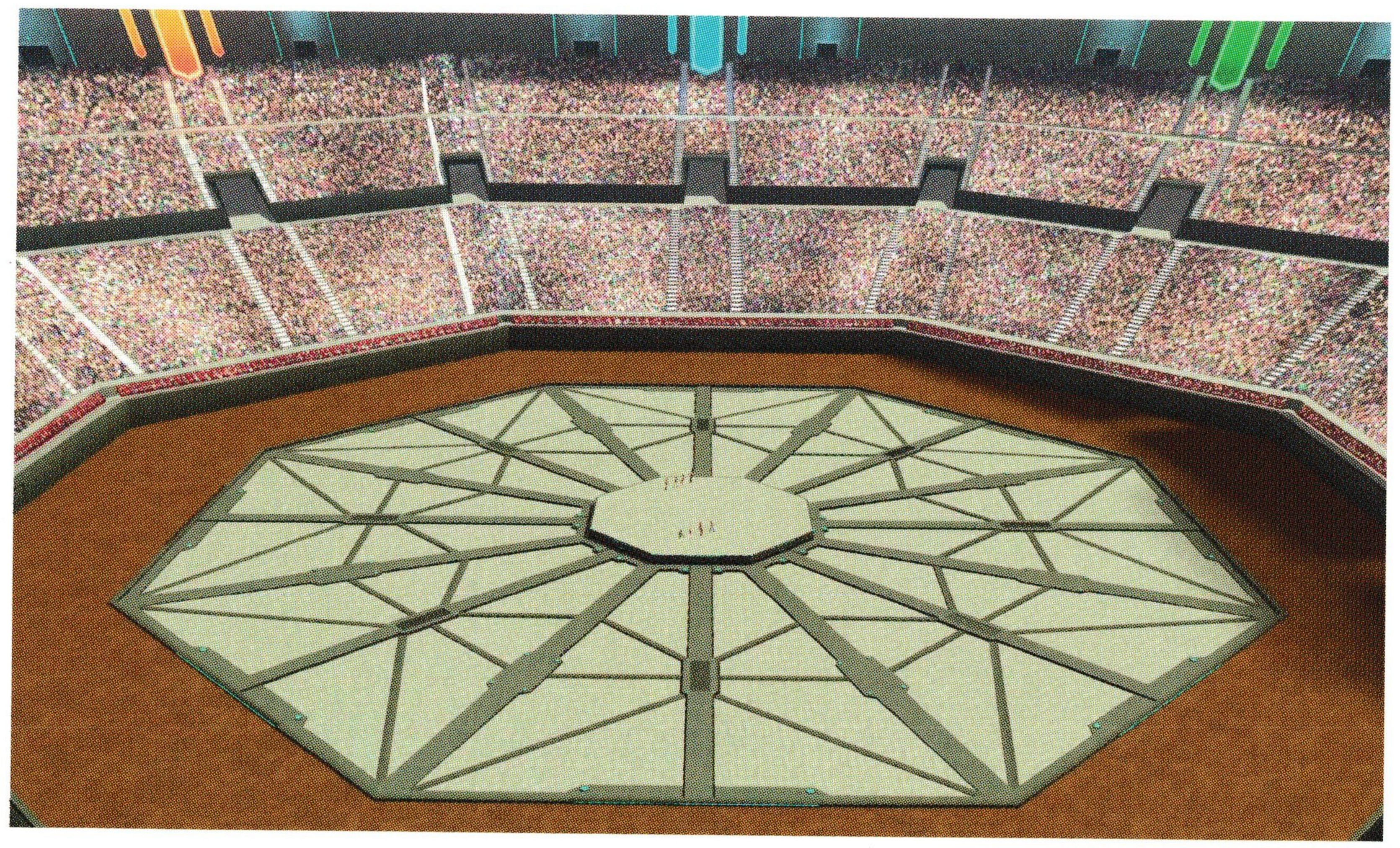
ヴァイタル・フェスティバルの屋台

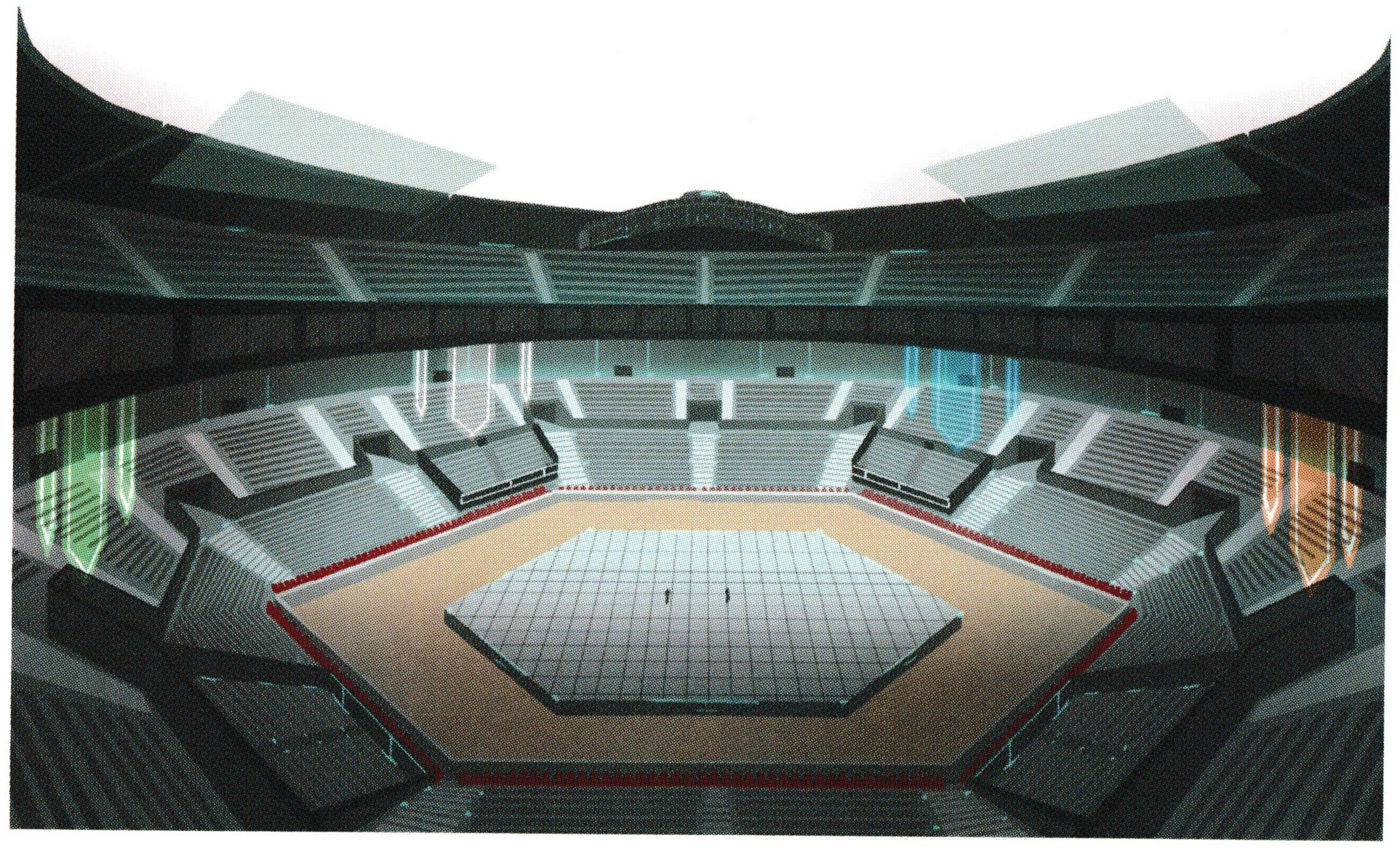








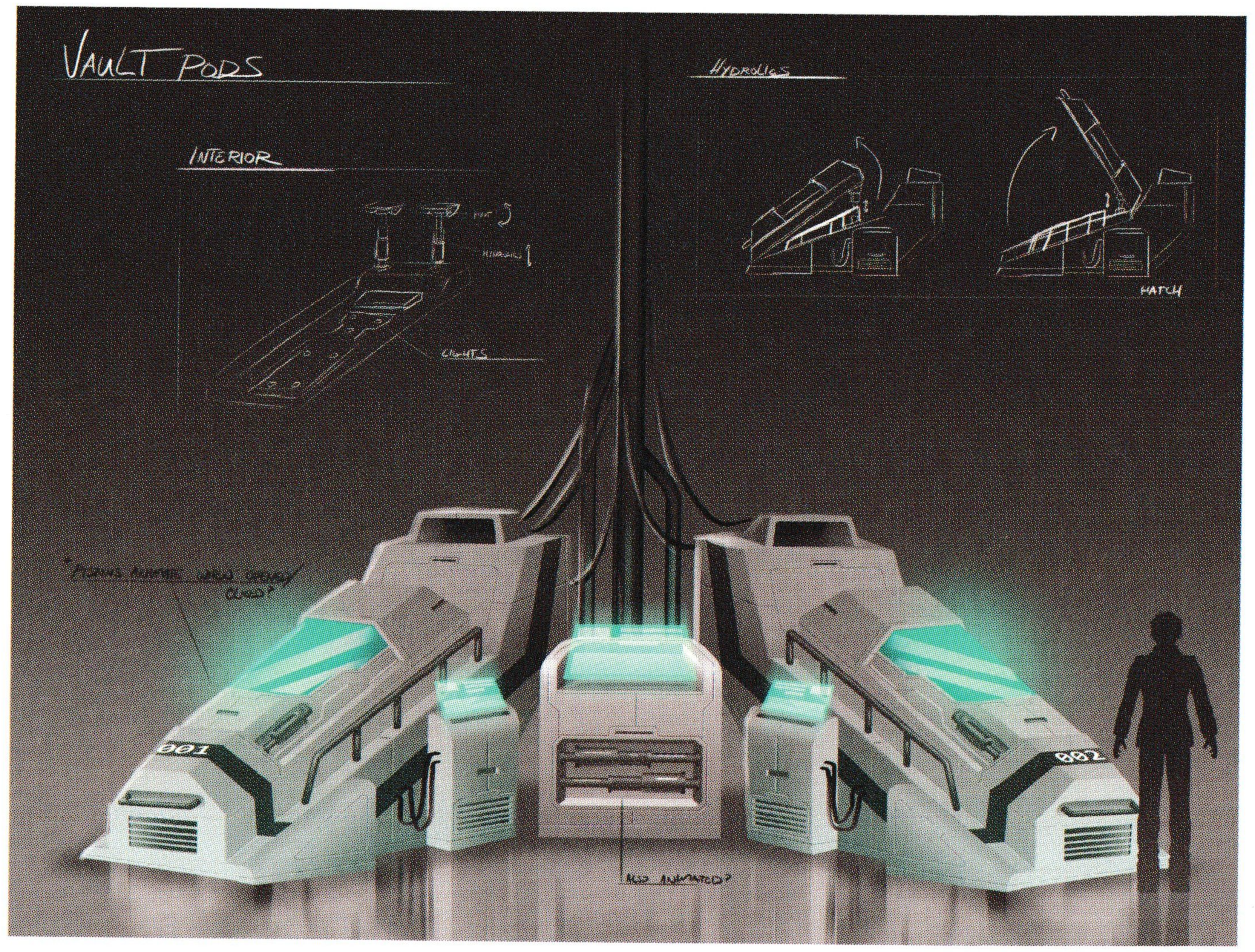






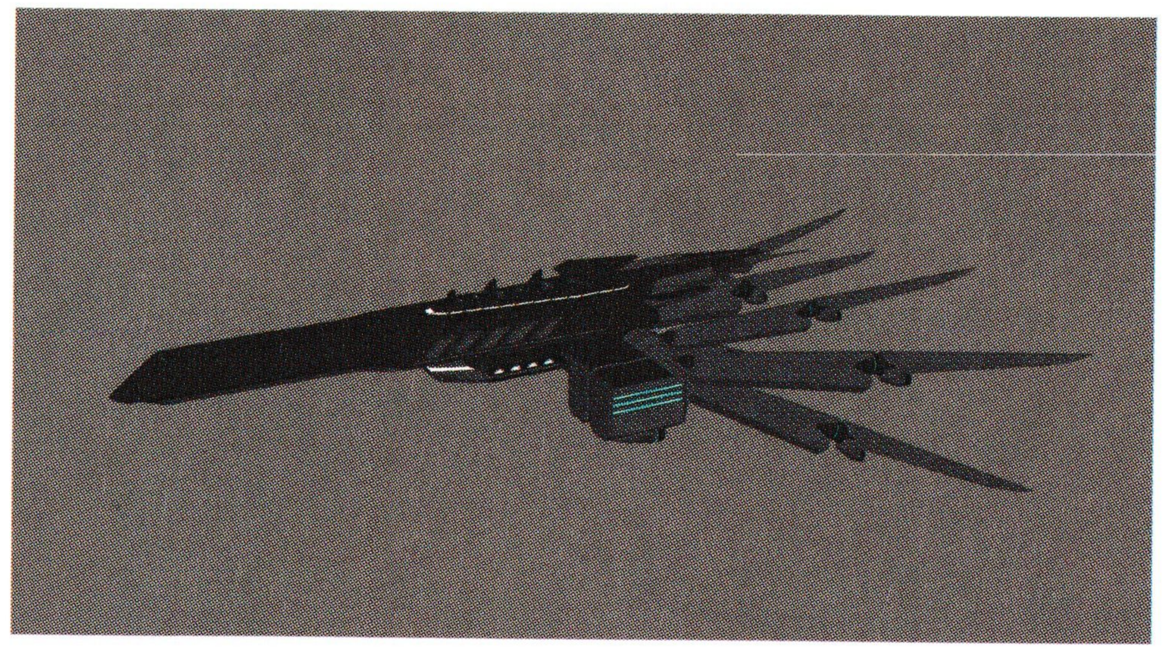
アミティ・コロシアム

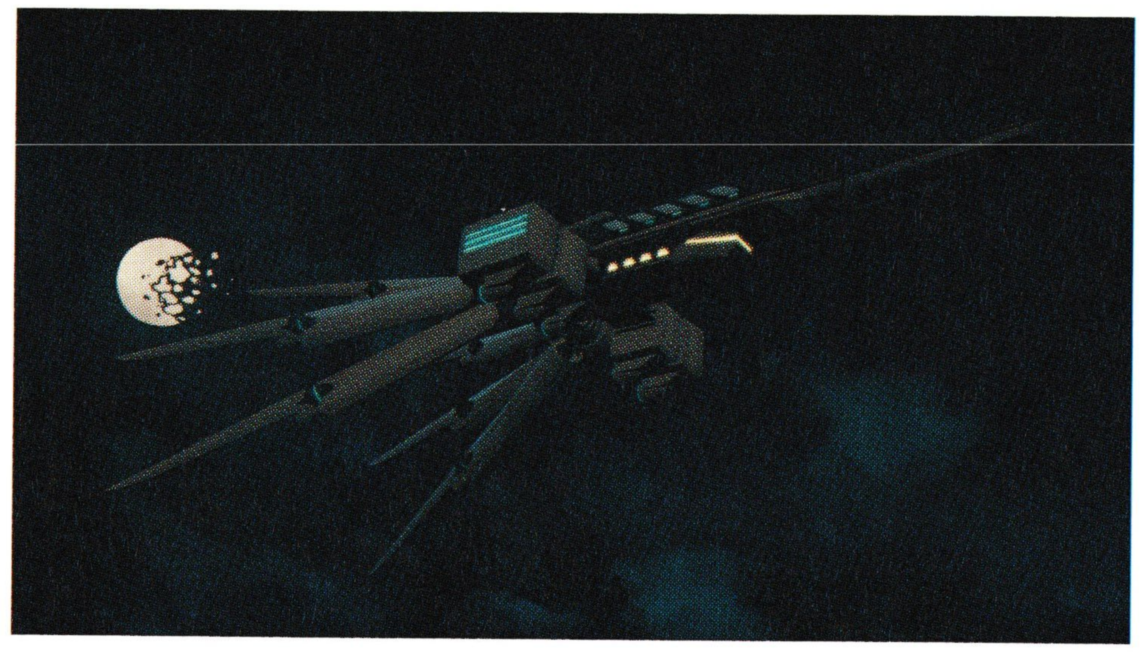


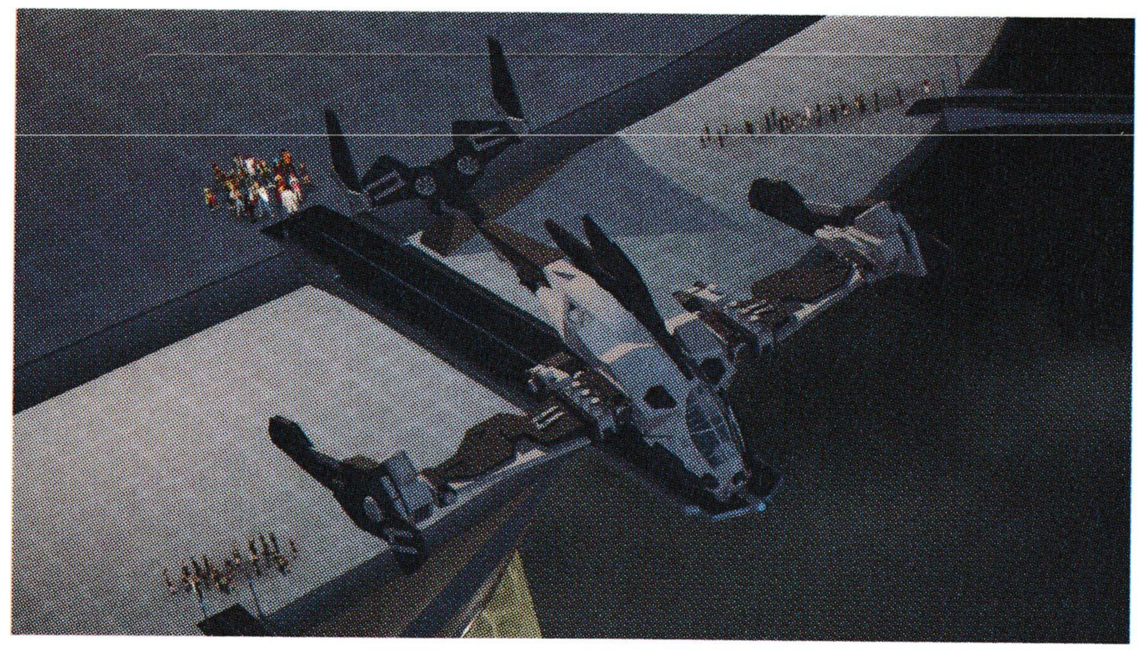


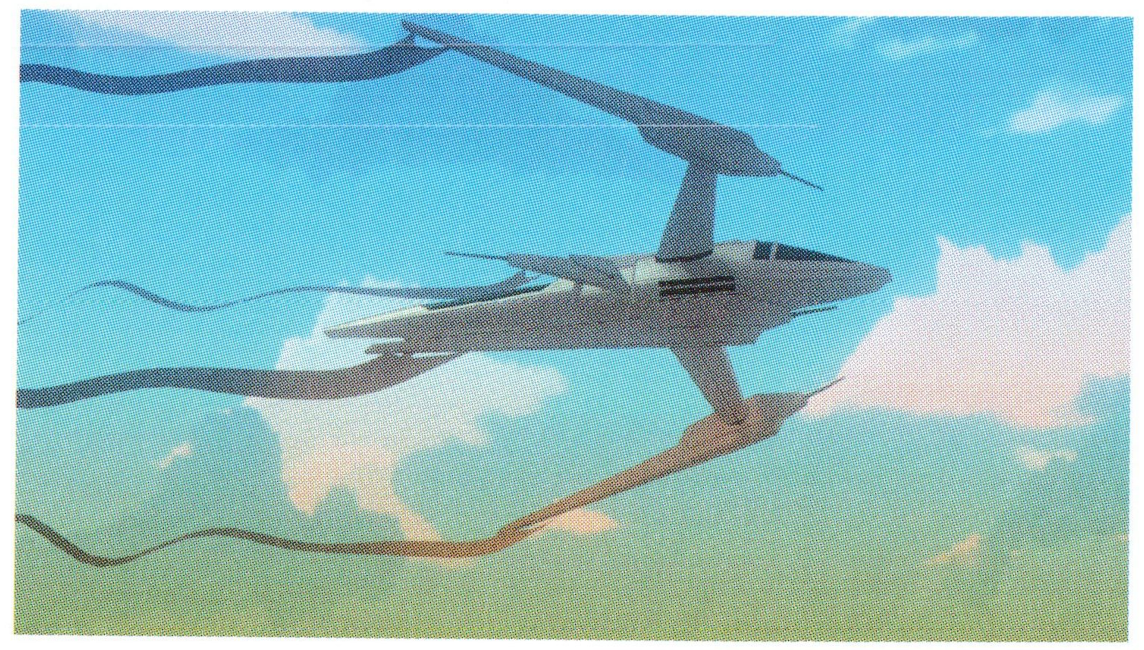
ビーコン・アカデミー封印の間

アトラス軍のエアシップ

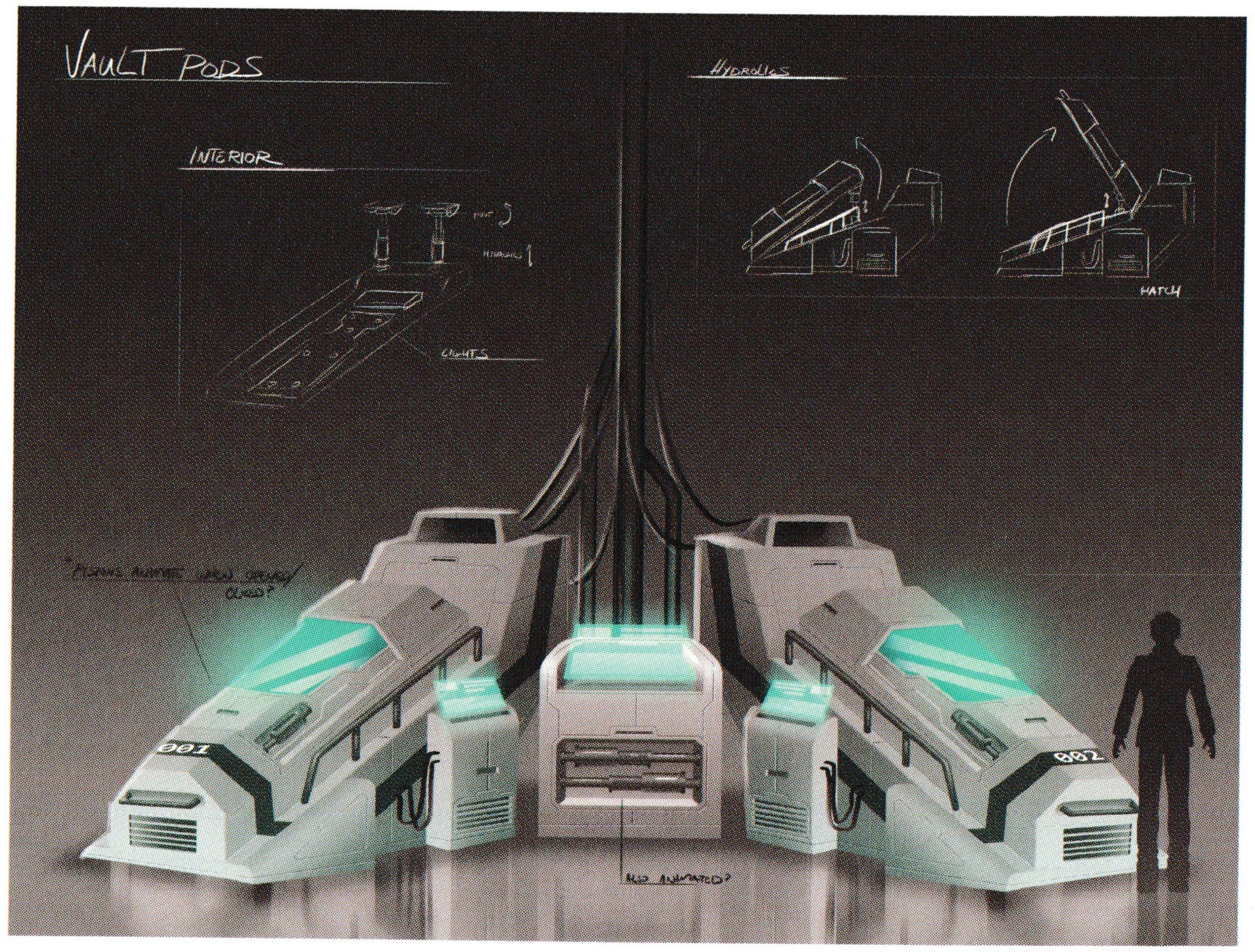






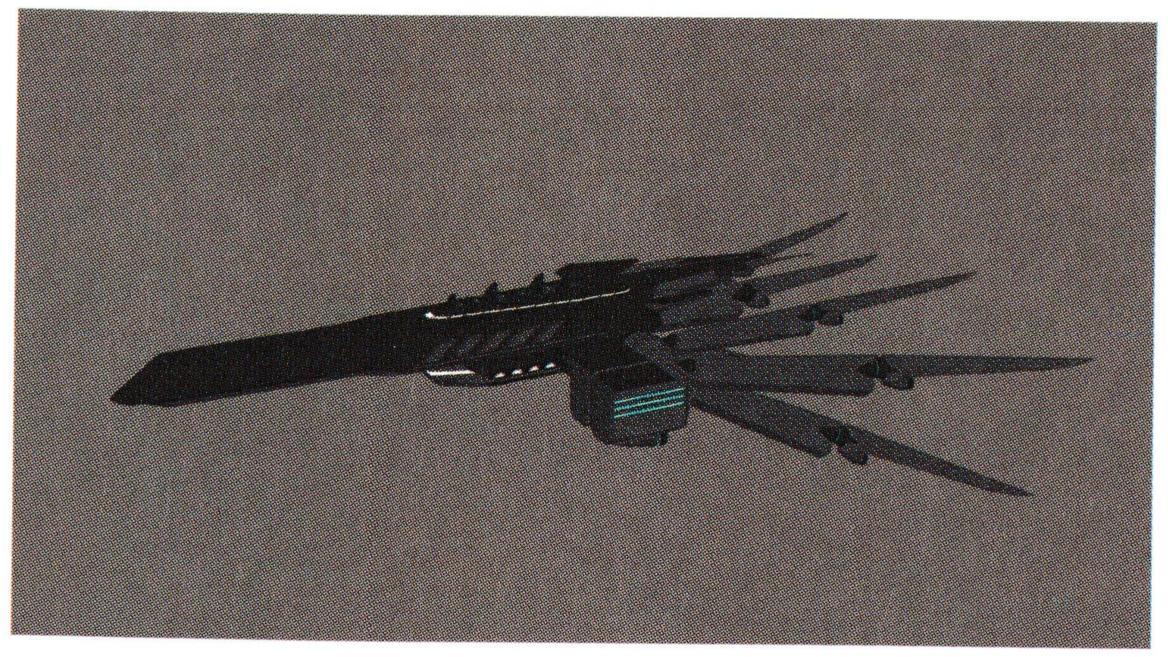


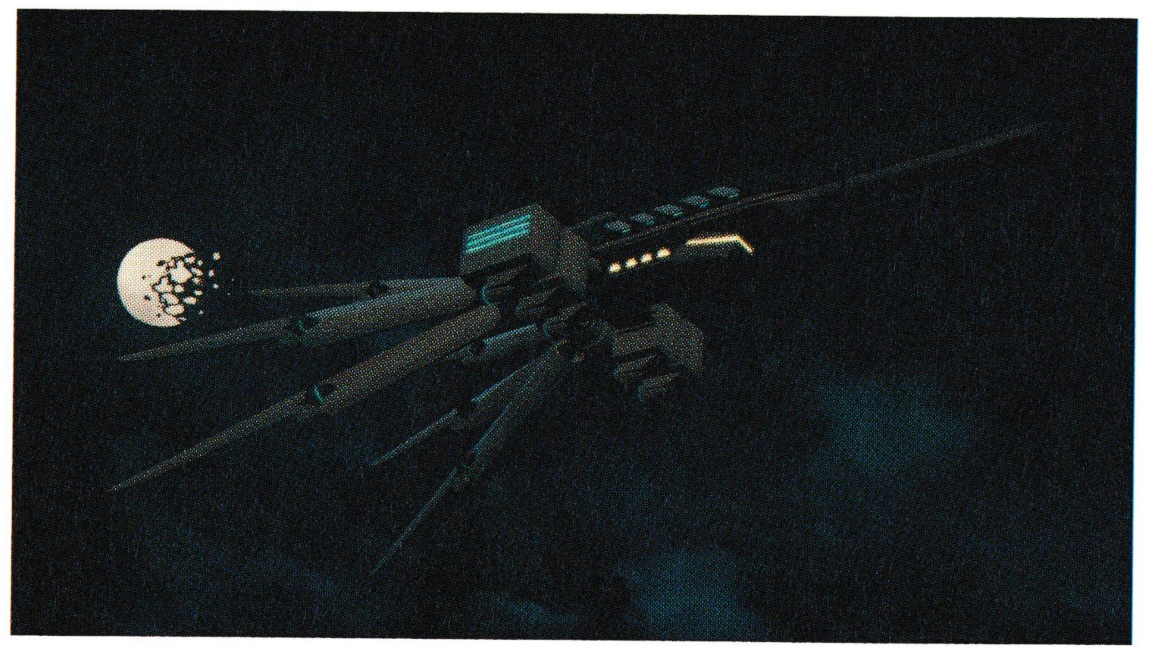


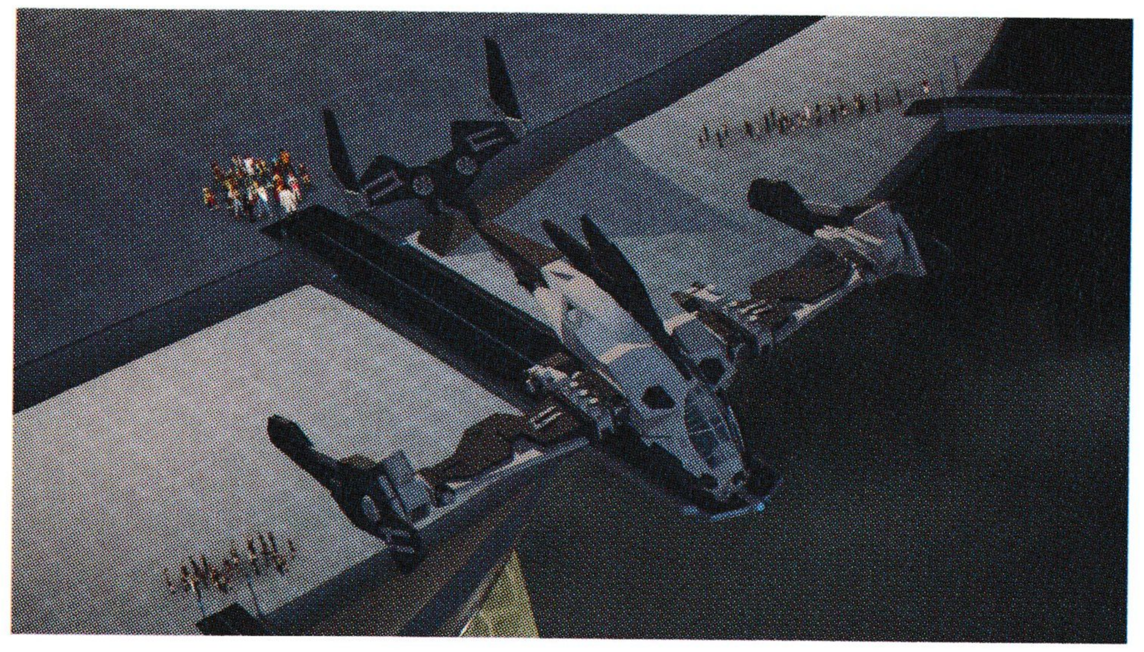


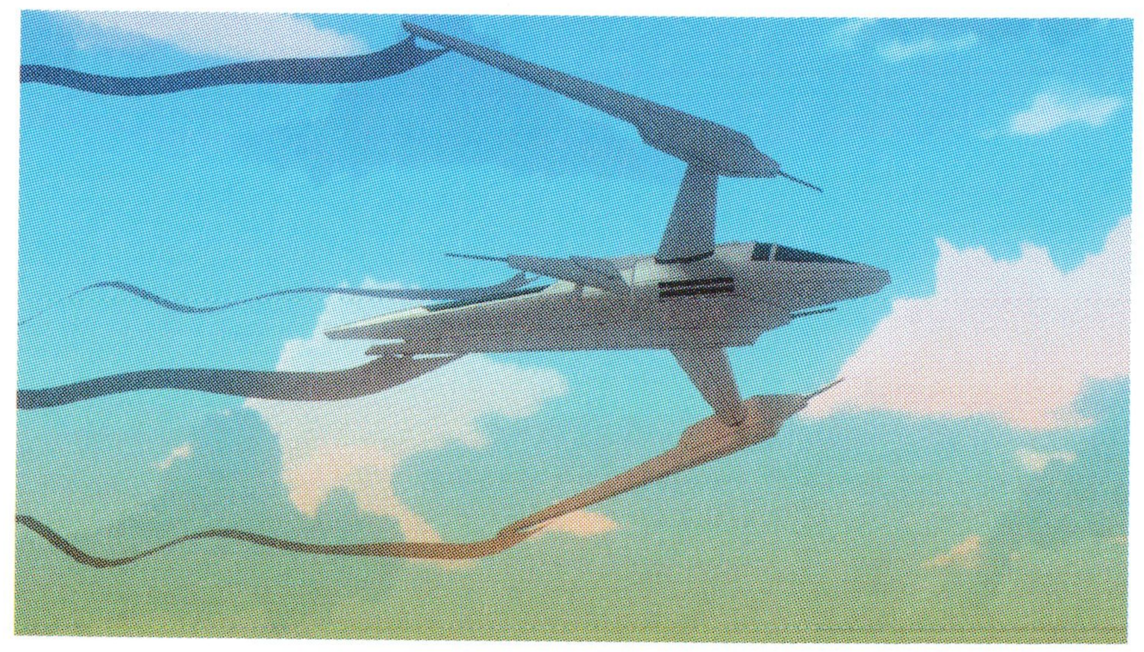
ビーコン・アカデミー封印の間

アトラス軍のエアシップ









STORY

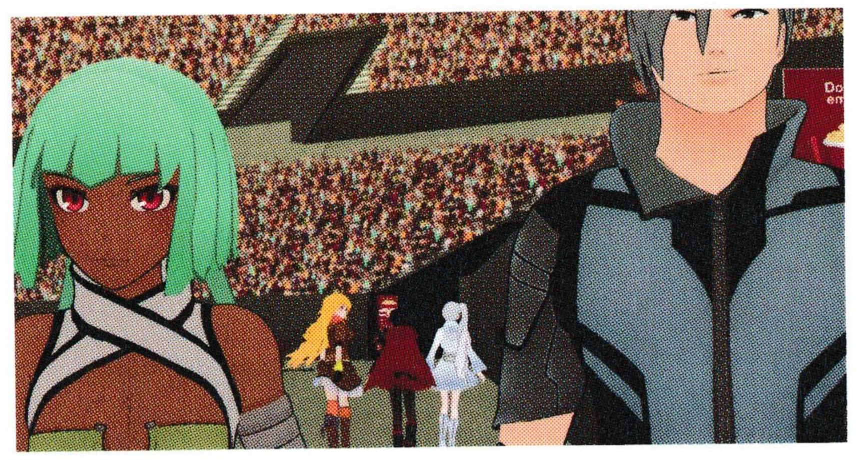
VOLUME 3 ❖ ストーリー

Episode 1　Round One

「ヴァイタル・フェスティバル・トーナメントにようこそ」

レムナント中の人々が心待ちにしていた『ヴァイタル・フェスティバル』がいよいよヴェイルで開催。人気イベントであり各国のアカデミー代表選手が出場するトーナメントはビーコン・アカデミー上空に浮かぶコロシアムで行われる。チームRWBYの対戦相手はヘイヴン・アカデミーのチームABRN。大観衆が見守るなか、緊張の一戦が始まる。





Episode 2　New Challengers...

「こっちはミーティングの最中だ！ったくわかんないヤツだなっ！」

シェイド・アカデミーのチームBRNZとのチーム戦に臨むチームJNPRはノーラのセンブランスの活躍などあり相手を追い込む。ジョーンがチーム攻撃で勝負を決めようとするが準備不足で緊急チームミーティングが始まってしまい、試合を中断させてしまう。一方チームNDGOと対戦するチームSSSNは、海のスタジアムで水が苦手なネプチューンが敵前逃亡してしまう。

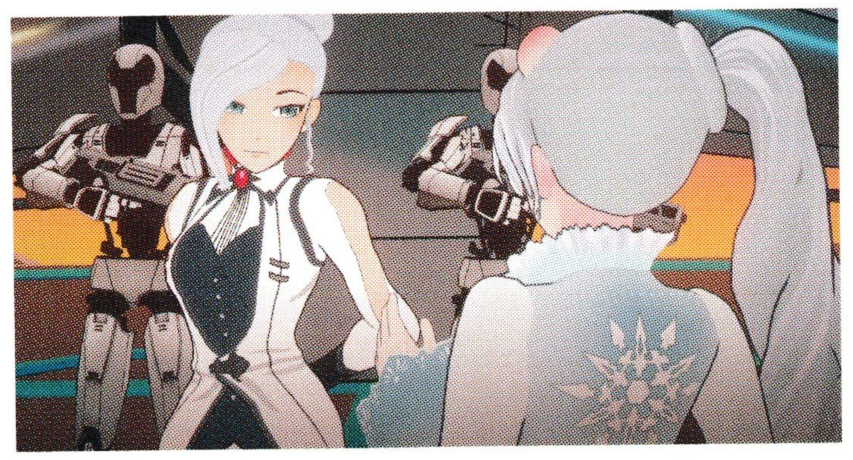




Episode 3　It's Brawl in the Family

「オレはあの女が作り上げてきたモノをこの目で見てきた。まさに恐怖だ」

アトラス軍に所属する姉・ウィンターがヴェイルに訪れ、再会を喜ぶワイス。そこに無遠慮に絡んできたのはルビーの叔父・クロウだった。因縁の関係にあるらしいクロウとウィンターはお互いを牽制し、とうとう街中で戦闘が始まってしまう。

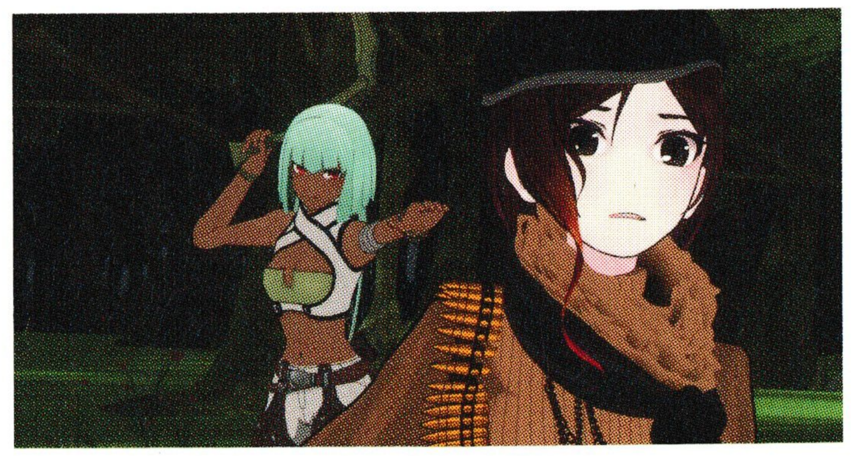


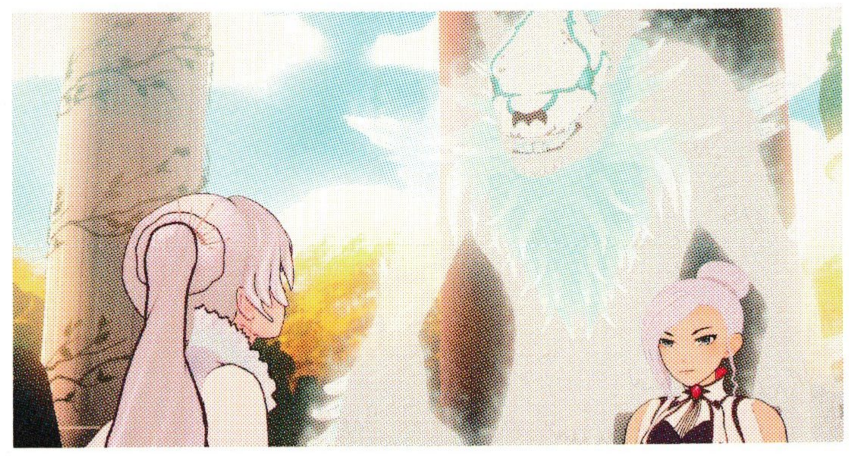


Episode 4　Lessons Learned

「感情は力を与えますでも振り回されてはいけません」

トーナメントは2回戦のダブルスに突入。ビーコンのチームCFVYからはココとヤツハシのペアが出場し、ヘイヴンのエメラルドとマーキュリーのペアと対戦する。ヤツハシと離れて戦うココはエメラルドのセンブランスに惑わされ……。久々の姉との交流を楽しむワイスはウィンターに未だ体得できずに、ある召喚術の指導を受ける。

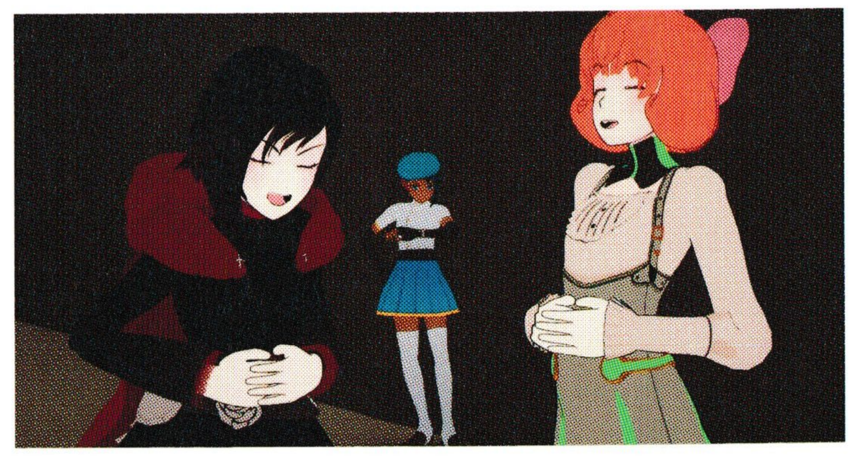




Episode 5　Never Miss a Beat

「私　しばらく歌えそうにありませんわ」

ヤン＆ワイスのペアと、アトラス代表のチームFNKIのネオン＆フリントのペアの試合が始まった。素早い攻撃と挑発的な言動でヤンを翻弄するネオンと、分身により衝撃をアップさせた音波攻撃を繰り出すフリントのチームワークに大苦戦するワイスは、意を決して奇策を狙う。

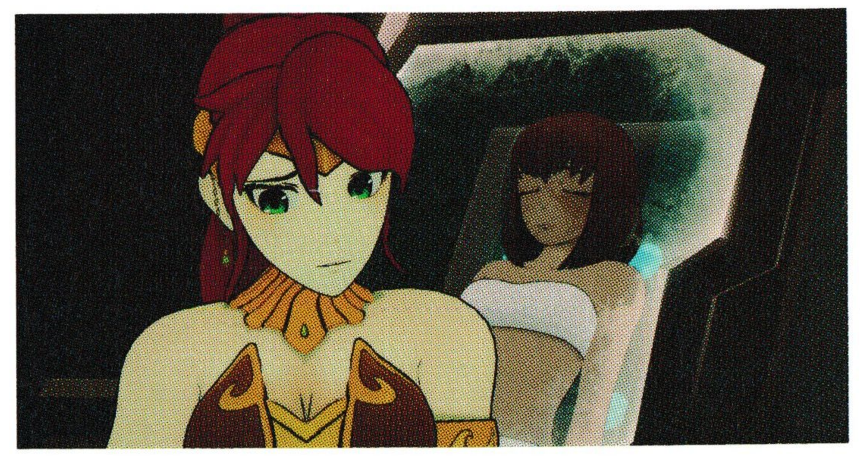




Episode 6　Fall

「では『四季の物語』はどうだろう」

オスピンに呼び出されたピュラはレムナントに伝わる『四季の女神』にまつわる秘められた真実を聞かされる。さらに彼女は突如重大な決断を迫られることになる。トーナメントは3回戦のシングルスに突入。チームRWBYを代表するヤンはマーキュリーとの戦いの末、勝利したかに見えたが衝撃の結末に。





STORY

Episode 7　Beginning of the End

「我々のモノを手に入れる　必ず」

シンダーの計画はずっと以前より入念に準備されたものだった。特殊な能力を持つエメラルド、マーキュリーを仲間にし、当代の秋の女神・アンバーに罠をしかけ、その力を奪おうとする。さらにアダム率いるホワイト・ファングとも手を組んでいた。トーナメントではヤンの反則攻撃と大怪我をしたマーキュリーの姿に会場は騒然となる。





Episode 8　Destiny

「ジョーンは運命って信じる?」

失格となり落ち込むヤンを慰めるルビーたち。ヤンの無念を託されたピュラだったが、女神の力の継承を迫られている状況を誰にも明かせずに塞いでいた。そんな彼女をチームメイトたちは励まそうとし、ジョーンの優しさにピュラは胸の内を告げる。そしてピュラとペニーの試合開始直前、会場にヘイヴンに戻ったはずのエメラルドの姿を見つけたルビーは……。

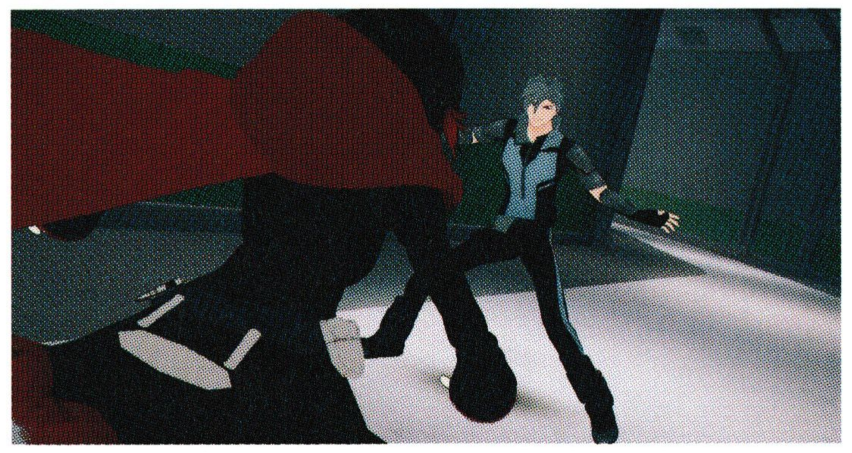




Episode 9　PvP

**「戦いの火ぶたが切られるとき
信用できるのは誰だ?」**

ピュラとペニーの試合が始まった。意気消沈したままのピュラはペニーの猛攻撃を受けて窮地に陥る。そこへエメラルドが幻覚を見せた結果、大観衆の誰もが予想だにしなかった悲劇が起きてしまう。そしてシンダーの計画通りに、恐怖と不安をあおられ膨れ上がった多くの観衆たちの負の感情により、ヴェイルにかつてない大群のグリムが押し寄せる。

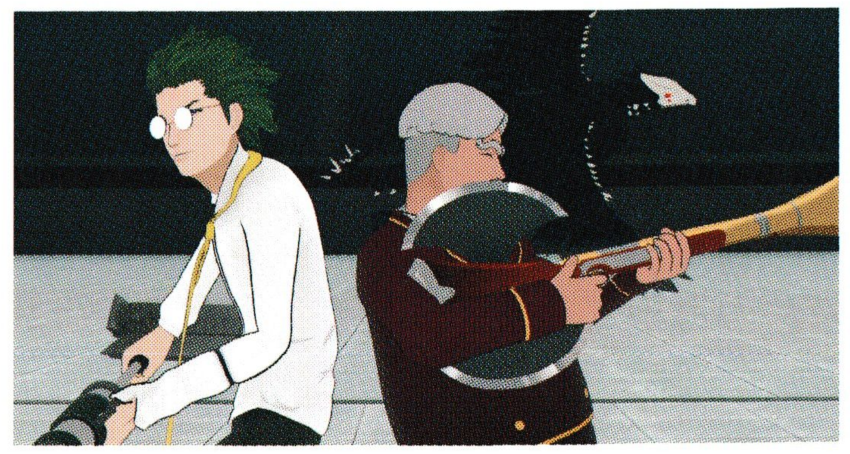




Episode 10　Battle of Beacon

「我々は歴史的な重大局面を迎えている」

ヴェイルにかつてないグリムの大群が侵入してくる。ペニーの悲劇に続いてその恐怖に騒然となり悲鳴が飛び交う会場で、呆然とスタジアムに立ち尽くすピュラ。そこへスタジアム上空からもグリムが強襲し、ハンター候補の生徒たちは武器を取り、人々とアカデミーを守るために立ち向かう。



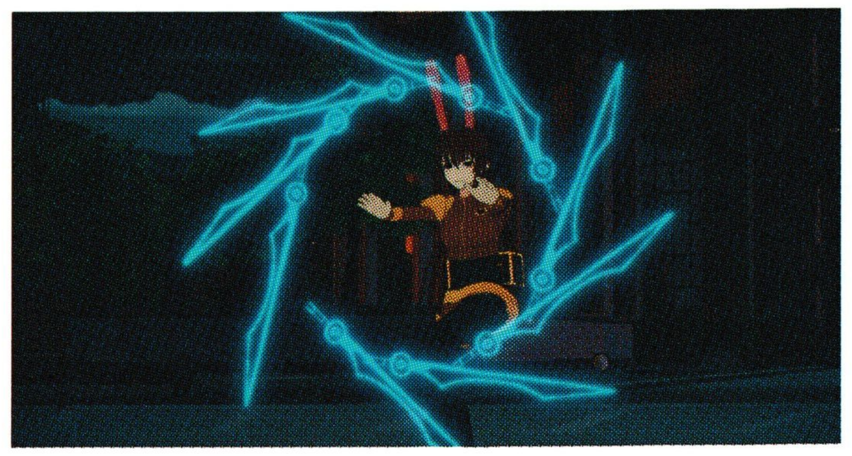


Episode 11　Heroes and Monsters

「私があんたを止める! 何があったって!」

ブレイクはホワイト・ファングを率いてビーコンを強襲するかつての相棒・アダムと再会する。システムを乗っ取られ暴走するアトラス軍の戦闘機と戦う生徒たち、ローマンと戦うルビー。ブレイクを助けようと飛びんできたヤンに、アダムの刃が襲いかかる。混乱の中、アカデミーの地下ではオズピンが継承を決意したピュラに女神の力を移植しようとするが……。

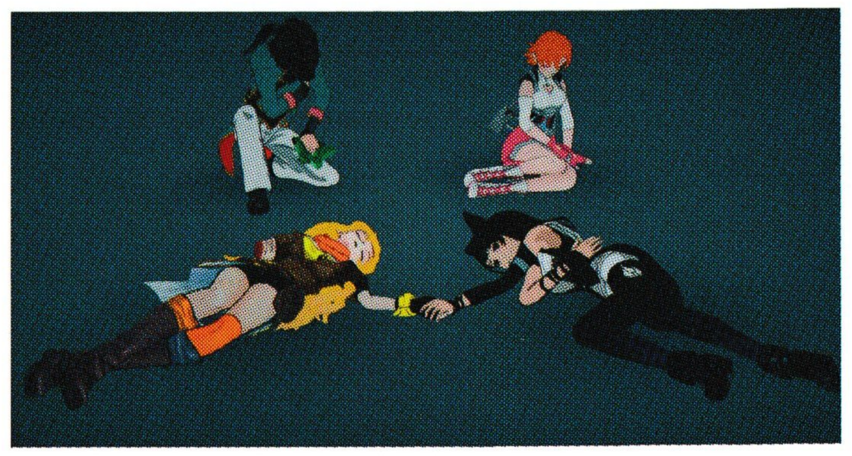




Episode 12　End of the Beginning

「あなた　運命って信じる?」

すべての計画が成功し、秋の女神・アンバーの力を継承したシンダー。強大な力を揮う彼女にオズピンが立ち向かうが……。女神の力の秘密を知るピュラはジョーンに別れのキスをし、最後の戦いに赴く。ピュラの援護に向かったルビーは壮絶な戦いの決着を目撃し……!?

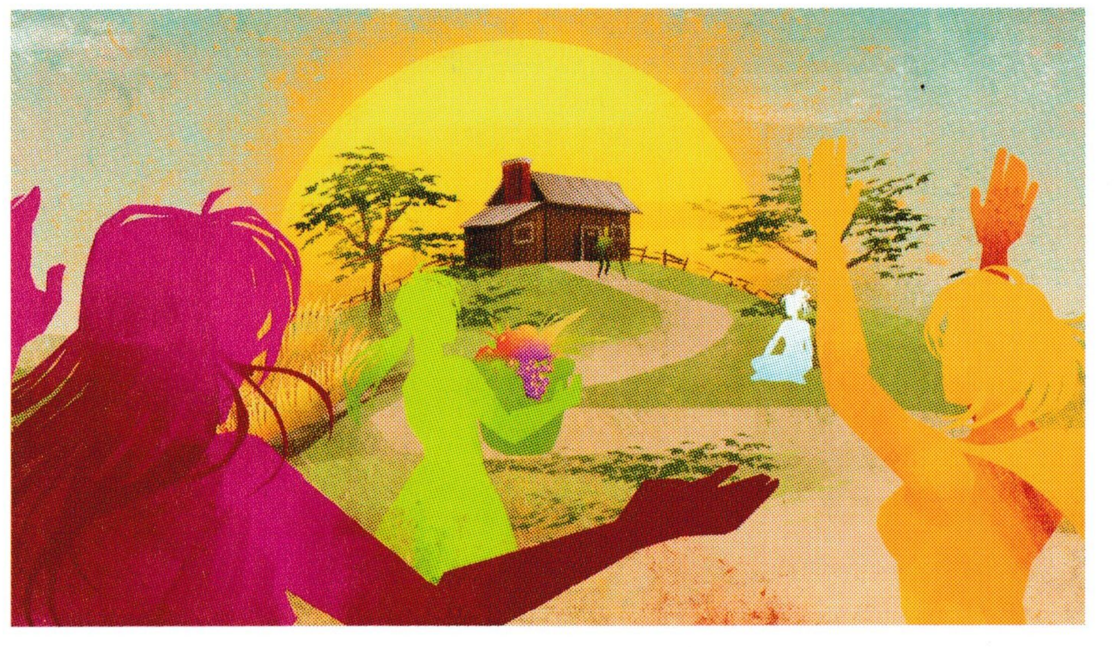




GLOSSARY
VOLUME 3 ❖ 用語

四季の物語 The Four Maiden

レムナントに古くから伝わる物語のひとつ。
家に引きこもる無慈悲な老人のところへ、旅をする4人の姉妹が訪ねてきた。長女は孤独を好む老人を理解し、深く考え瞑想するよう勧めた。次女は果物と花を運び、穀物を育てて庭を蘇らせた。三女は老人に寄り添い、外の世界を受け入れるよう促した。四女はこの世の恵みに感謝するよう訴えた。老人はこれらの厚意に対し、姉妹に驚異的な力を授けた。4人でずっと世界を救えるように。その力を受け入れた四姉妹は、未来永劫その力をレムナントのために使うことを約束した。

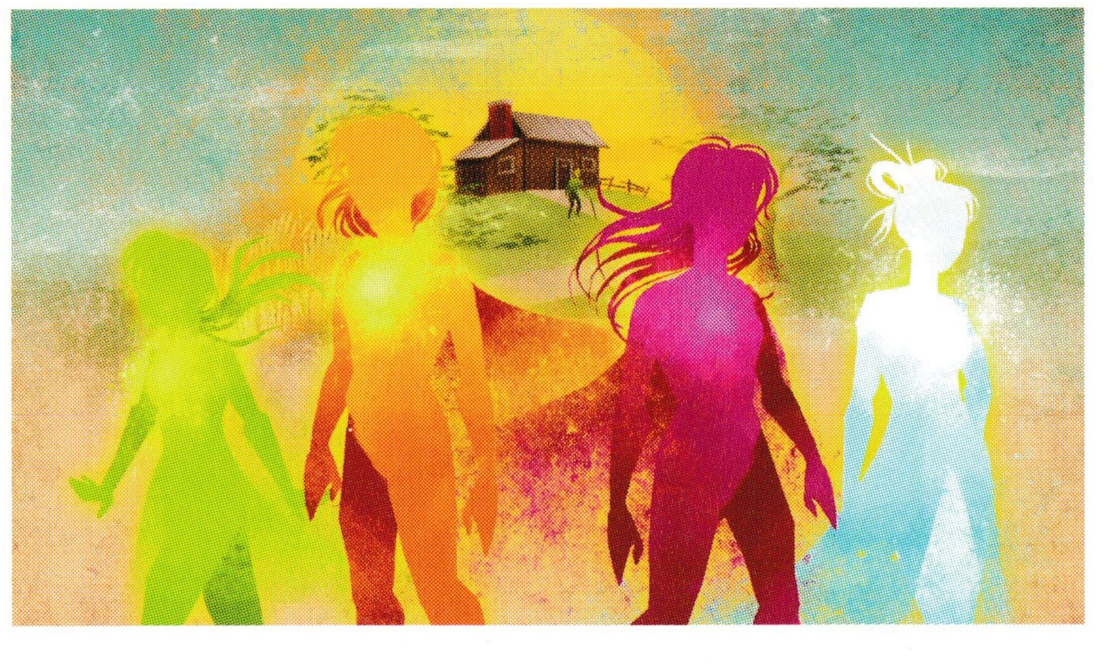
力の継承 Inheritance of power

女神の力は彼女たちの命が尽きるとき、最後に思い描いた人物に受け継がれる。その対象は若い女性に限られている。現在の『フォール・メイデン(秋の女神)』であるアンバーは何者かに襲われ瀕死の重傷を負い、オズピンに保護されビーコン・アカデミーの地下で眠っている。アトラスの技術で容態を安定させているものの、いつその命が尽きるかはわからない。その脳裏には 彼女を襲った敵の姿(=シンダー)が焼き付いている。力を継承するにふさわしい女性を捜し続けていたオズピンは、強く、知性と思いやりを持ち、何よりも覚悟のある少女ーピュラをその対象に選ぶ。



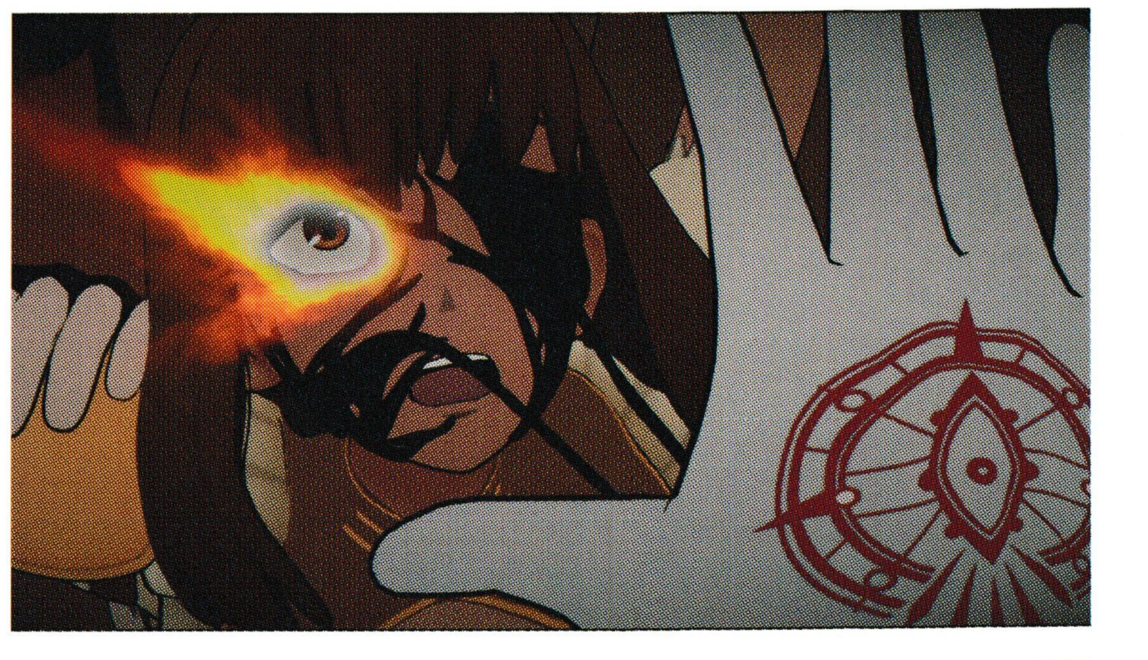

四季の女神の力 Powers of Four Maiden's

伝承の四姉妹は実在した。四季の女神と呼ばれる彼女たちの驚異的な力は次世代へと受け継がれ、現在もその力を受け継いだ女性たちがいる。その圧倒的な力はダストを必要とせず、センブランスよりも遥かに強力であり、いわば魔力といってよいものである。
女神は力を発動させるとき、目の周りが炎のような光に包まれる。

力の吸収 Absorption of power

アンバーを襲った犯人であるシンダーは、オズピンたちが伝承を隠れ蓑にして保護してきた驚異的な力の存在を知り、それを強く求めた。アンバーを罠にかけ、グリム・ビートルを使ってその力を奪おうとする。しかし、力の半分を吸収したところで駆け付けたクロウに妨害され、撤退を余儀なくされる。『秋の女神』の力は現在、アンバーとシンダーに分散してしまっている。




INTERVIEW
インタビュー



VOICE ACTOR
ARRYN ZECH ❖Blake Belladonna
声優　アリン・ゼック（ブレイク・ベラドンナ役）

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

ブレイク・ベラドンナの声を担当しているアリン・ゼックです。『RWBY』には始めから参加していて、レストランでモンティやケリー、マイルズと一緒にチーム名やキャラクター名を考えました。最初の印象は、本当に興奮したということです。というのも、大学を出たばかりで(実際にはまだ大学に在学中で、フランスに留学していたのですが)バリスタだった私は、自分のやりたいことを本当にやっていたわけではなかったし、それがなにかもよくわかっていなかったけれど、このプロジェクトは、自分の人生でやりたいことを心から感じられる、最初のクリエイティブ・プロジェクトでした。こんなにもクリエイティブなプロセスに積極的に参加したことがなかったので、エキサイティングでした。また、『RWBY』がここまで大きなものになるとは思っていなかったと思います。ちょっとした楽しいサイドプロジェクトとして、アテレコをちょこっとやったりする程度のものだと思っていたのに予想もしなかったような大爆発を起こしたんです。幸運にも、これは徐々に起こっていきました。一度に爆発していたら対処できたかどうかはわからないので……、とにかくいま私はここにいることができてとても幸せです。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

映像が再生された瞬間「完成したんだ!」ととても興奮しました! このプロジェクトについて、どんな作品になるのかとかいろいろなことを話したあと、ついに音楽、アニメーション、デザイン、キャラクターがすべて揃った『Red Trailer』の予告編を見たとき、自分が取り組んできたことが結実しているのを目の当たりにして、本当にクールだと思いました。それ以来、私たちはますます良くなっています。シーズンごとに良くなる一方ですし、Vol.9が一番好きです。本当に美しいから。メインストーリーから離れることで、登場人物たちがそれぞれの問題に対処しています。もちろん、個人的な理由もあるけれど……私は大のバンブルビー・シッパー(ヤンとブレイクのカップル＝Bumblebyのファン)ですからね。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

ウィンター・シュニーの声を担当しているエリザベス・マクスウェルがいつも「『RWBY』の最初の数シーズンはPoser(ソフトウェア)を使っていて、とてもジャンキーなアニメーションだったから魅力的だった」と話していて、その考えは面白いと思っています。私は、みんなが『RWBY』を好きなのは、キャラクターに自分自身を重ね合わせることができるからだと思います。あらゆる個性があ





り、トラウマがあり、ストーリーがあります。誰に対しても、誰かがいることが魅力だと思います。

❖お気に入りのキャラクターやエピソードは?

ネプチューンが大好きです。車のバックミラーにネプチューンのフィギュアをぶら下げています。好きなエピソードは、バンブルビーが公式になったときのエピソードもですけど、アパシーのエピソードも不気味で、見ていて怖くなりました。直感的にこんな風に感じたってことは、制作がうまくいったということですね。

❖制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると?

作品のスタイルという点で、私たちは長い道のりを歩んできたし、声優陣の能力も期待通り飛躍的に進歩したと感じています。年々良くなっていますね。チーズや高級ワインみたいに私たちはよく熟成してきました。ここまで来られたことをとても誇りに思います。もちろん、私は最初のころが大好きです。私たちがどれだけ良くなったかを知っているから、最初のシーズンを見るのは難しいけれど、魅力的です。もう10年もやっているわけだから、作品の成長を見ることができるし、作品のために自分が人生のどこにいたかを確認することもできる。自分自身やキャラクターや作品の成長を認識し、見ることができるのは、ちょっと考えられないようなことで、ワイルドなんです。作品を10年も続けているなんて、そうそう言えることじゃないと思います。かなりクレイジーですよ!

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか?

誰もが楽しめる何かがあります。誰もが作品そのものを楽しめるだけでなく、スピンオフ作品やゲームなどを通じて本当にいろいろな層の人が楽しめるようになっています。モバイルアプリのゲームプレイヤーもいれば、家庭用ゲーム機のプレイヤーもいます。『RWBY Chibi』のようなとってもスイートなコンテンツもあれば、『RWBY 氷雪帝国』のようなアニメが大好きな人たちに向けた作品もある。『RWBY』はとても包容力のある作品なんです。

❖ご自身が担当するキャラクターの魅力は何ですか?

あまり一般化したくないけど、アニメを見る人の多くは内向的な人が多い気がします。そしてそれは、初期のブレイクもそうだったように思います。だから人々は、自分の中に閉じこもり、物静かだった彼女が時間の経過とともに自然に成長し、時間をかけて自分と向き合っていく姿に自身を重ねるのだと思います。私も含め、多くの人が彼女と一緒に成長できたように感じますね。彼女が強さと自信と自由の中で成長するように、多くの人が自分にもそれを望み、手に入れようとしていたり、今それを手にしていたりするのではないでしょうか。それが、みんなが彼女を好きな理由だと思います。彼女は本当にすばらしいです。

❖10年間演じてきた上で、とくに印象に残っているのは?

いくつかありますが、大きくは3つです。ひとつは、ブレイクが「メナジェリー」でみんなに挨拶する場面。彼女を演じるようになってから一番多くしゃべりました。とくに物静かな彼女をあの量のセリフで演じるのは、役者としてもアーティストとしても、とても楽しかったです。これほど長いセリフで人々の注意を引きつけ、力強いものにするのは本当にわくわくしました。次に、アダムとヤンとのシーンは、私にとって本当に重要なエピソードでした。なぜなら、あのときがブレイクにとっての自由の始まりだと思うからです。彼女にとって大きな転機となったのは間違いないですね。無条件に近くにいてくれて、彼女自身も同じようにできる本当の友だちがいると知ることは大切だと思います。あのシーンでそれを確信したし、アダムが死んだことでブレイクは自由を手に入れました。そして最後がバンブルビーのシーンなんだけど、あのシーンはずっとずっと積み上げてきたことの結晶なので、本当に美しく、見るたびに泣いてしまいます。

❖初登場シーンからVol.8のラストまで、キャラクター成長にともない演技の変化などありましたか?

もちろん。最初のころは、彼女はとても自分勝手で、物静かで、かなり淡々としていました。でも今は、冗談を言ったり、笑ったり、誰かに興味のあることやストーリーを共有したりしています。彼女は人生に対して期待しているし、その変化は本当によくわかると思います。

❖キャラクターの今後の展開や、キャラクターへのメッセージをお願いします。

彼女の幸せが見たい、それだけです。幸せで、安全で。そして私が彼女に伝えたいメッセージは、「あなたを誇りに思うわ! ハイタッチ!」です。

❖最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

私たちと一緒にこの旅をしてくれてありがとうございます! みんなのおかげで今の私があります。だから、存在してくれて見てくれて、こんなにもすばらしいサポートをしてくれて、そしてただすばらしい人たちでいてくれてありがとう。『RWBYファンダム』には最高のファンがいると思います。本当に感謝しています。



アリン・ゼック

RWBY VOLUME 4

Illustrated by Ein Lee





Let's Just Live

Lead vocals by Casey Lee Williams
Lyrics and music written by Jeff Williams
Performed, produced and mixed by Jeff Williams

It used to feel like a fairy tale
Now it seems we were just pretending
We'd fix our world
Then on our way to a happy ending

Then it turned out life
Was far less like a bedtime story
Than a tragedy
With no big reveal of the hero's glory

And it seems we weren't prepared
For a game that wasn't fair

Do we just go home
Can we follow through
When all hope is gone
There is one thing we can do

Let's just live
Day by day and not be conquered by our sorrows
The past can't hold us down
We must break free
Inside we're torn apart
But time will mend our hearts
Move onward not there yet
So let's just live

Can we get back to a happy place
We've suffered so much pain and sorrow
After yesterday is there any way
We can trust tomorrow
Will we go through life
Filled with strife like it's torn and tattered
Can we keep this up
When we all know that every hope has shattered

And the lesson isn't new
That some dreams just can't come true

When it finally falls
And the battle's through
When our faith is gone
And there's nothing left to lose

Let's just live
Day by day and not be conquered by our sorrows
The past can't hold us down
We must break free
Inside we're torn apart
But time will mend our hearts
Move onward not there yet so let's just live

When it feels like there's nothing
Worth living for
Everything is broken
The light's not there anymore
And the story
Takes an unexpected turn
A friend is suddenly gone
We can cry our lives away
But if they were here they'd say
Go forward you must keep moving on

Let's just live
Just one day let's forget our problems
Let's fall in love with life
And just be free
The sun will never fade
The night won't steal our day
Let's laugh and dance and love and let's just live

おとぎ話のように思ってた
世界を正し
ハッピーエンドが来ると
でもそれは偽りだった

そして分かった
人生は寝物語というより
悲劇のようなもの
英雄の見せ場などないのだと

不利な戦いに
備えが不十分だった

逃げ帰るの?
やり遂げる?
全ての希望が絶たれたとき
出来ることはひとつだけ

生きよう
日々 哀しみに支配されず
過去に縛られず
自由になろう
心が張り裂けても
時が癒やしてくれる
前に進もう　目標は遠い
だから生きよう

幸福な場所に戻れる?
多くの犠牲を払い哀しみに暮れた
昨日の悲劇を思えば
明日をどう信じればいい?
生き抜ける?
諍いに満ち ボロのように裂かれた日々を…
ついていける?
望みが全て砕かれると知りながら…


夢が叶わないのは
目新しいことじゃない

夢が打ち砕かれ
戦いが終わり
信念をなくしたとき
失うものは何もない

生きよう
日々 哀しみに支配されず
過去に縛られず
自由になろう
心が張り裂けても
時が癒やしてくれる
前に進もう　目標は遠い
だから生きよう

生き甲斐を失い
全てが壊れ
光はどこにも射さない
そして物語は
思わぬ事態を迎える
友との別れが突如訪れ
私たちは哀しみに暮れる
でも彼らが生きていれば言うはず
前に進め　行くしかないと

生きよう
一日だけ悩みを忘れよう
人生を謳歌しよう
心のままに…
太陽は決して消えない
闇夜は光を奪わない
共に笑い　踊り　愛そう
そして生きよう



CHARACTERS

VOLUME 4 ❖ キャラクターアート



「いつでもどこでも、
全力を尽くす
何かの役に立ちたい」

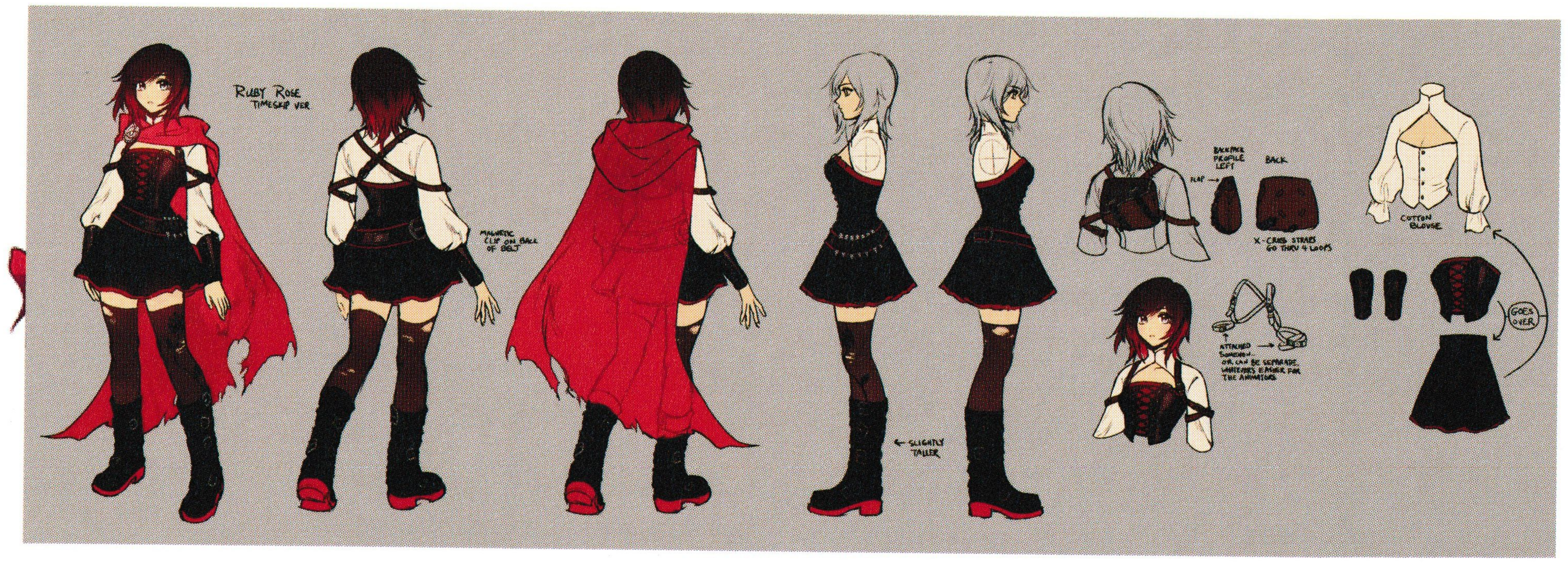
TEAM RNJR

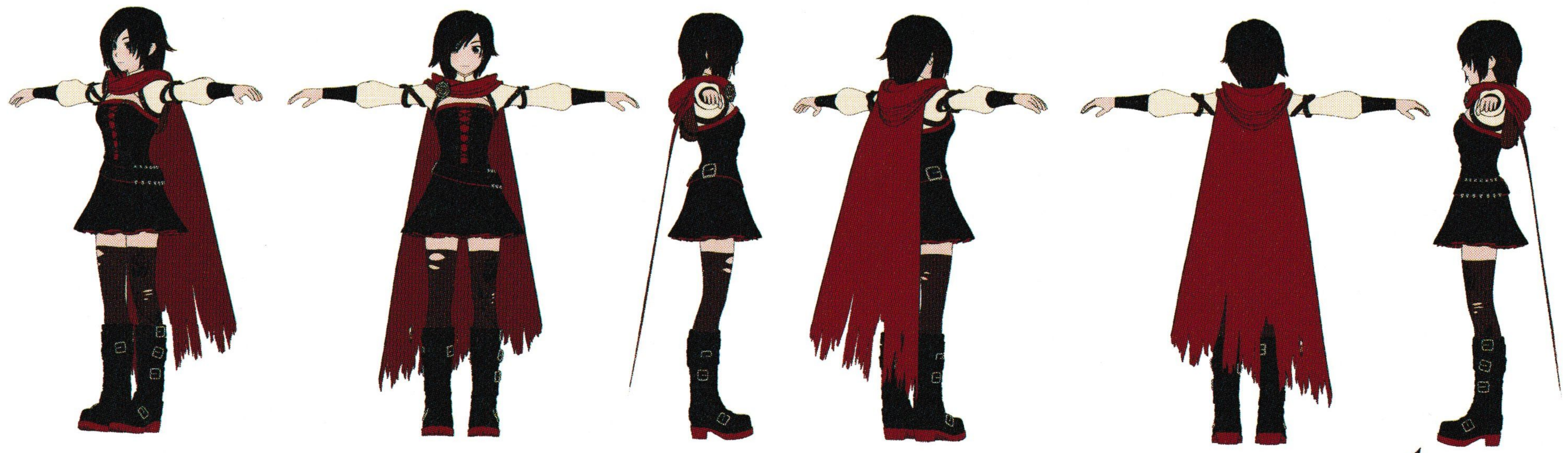
Ruby Rose

ルビー・ローズ

ABOUT CHARACTER

ビーコン襲撃の夜、シンダーに敗北したピュラが殺害されるのを目の当たりしたルビーは無意識のうちに驚異的な力を発動。巨大なグリムを封じ、圧倒的な戦闘力を持つシンダーにも多大なダメージを与えた。叔父のクロウはその力こそ彼女が『銀の眼の戦士』であることの証拠だと語る。ルビーの母・サマーも銀の瞳で、同様の力を持っていたらしい。その力ゆえに、ルビーはセイラム一派に狙われるようになる。ビーコン陥落後、一度は故郷のパッチ島へ戻るが、シンダーを追ってジョーンたちチーム JNPR のメンバーと旅に出る。





About Style by Patrick Rodriguez

これまでの衣装のベースは残しつつ、旅装束として頑丈なアウトドア・ブーツ、革製のカフスなどアップデートしました。マントも経験を積み成長していることを示すためボロボロにしました。



CV Lindsay Jones／早見沙織

SEMBLANCE ペタルバースト　**WEAPON** クレセント・ローズ

「ハンターとして名誉を守ります」

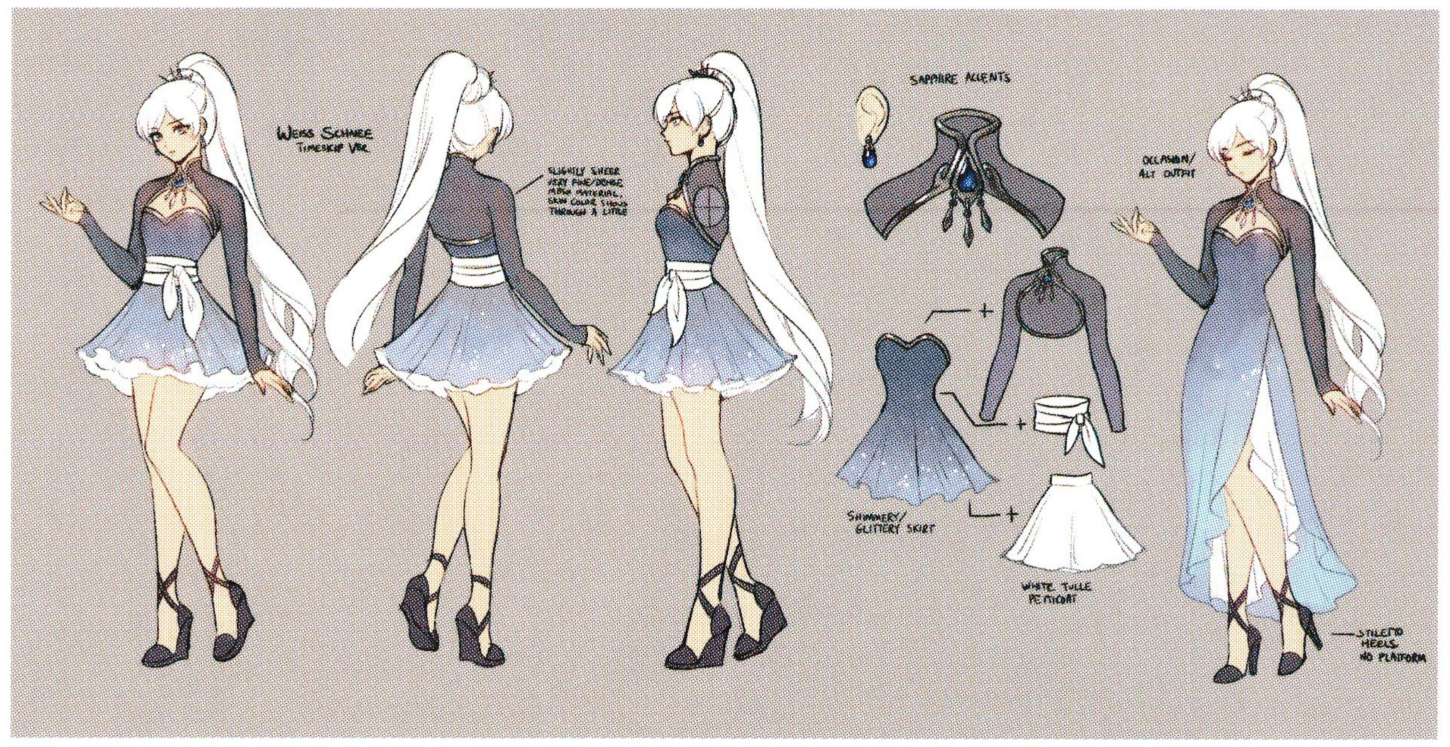


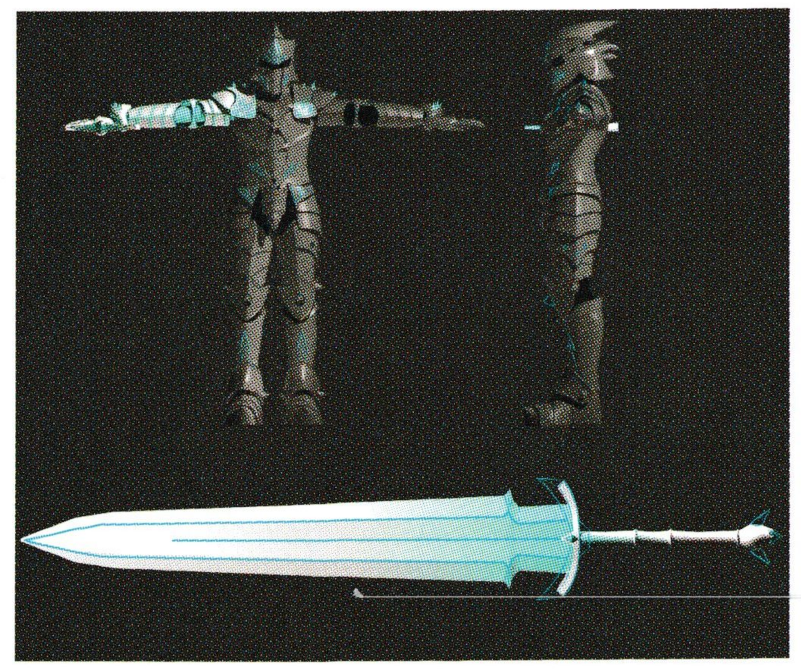
Weiss Schnee

ワイス・シュニー

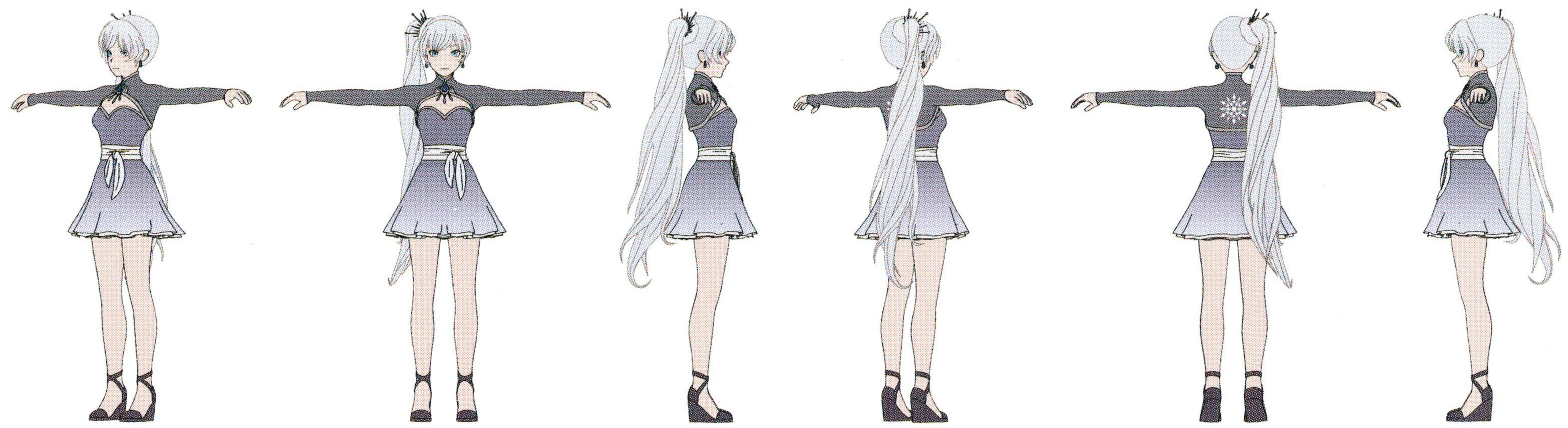
ABOUT CHARACTER

世界大手企業『シュニー・ダスト・カンパニー』の令嬢。シュニー家の跡取りとして英才教育を受け育ち、センブランスで魔法陣を作りダストを使いこなし、ハンター見習いとしても優秀。歌唱などパフォーマンスにも優れており、シュニー財閥の広告塔としての顔も持つ。父・ジャックの方針に反発し家を飛び出していたが、ビーコン陥落後に連れ戻され、屋敷の中で抑圧された日々を送っている。シュニー家の血統遺伝により、過去に対峙した敵をイメージし実体化する召喚術を会得する。





召喚術によるアーマー・ガイガス



About Style by Patrick Rodriguez

実家に戻ったため、アトラスの上流階級の雰囲気を出す必要がありました。この新しいデザインがよかったので、コンサートでのドレスバージョンはロングスカートにアレンジしました。



CV Kara Eberle ／日笠陽子 **SEMBLANCE** グリフ、シュニー家の血統遺伝による過去に対峙した敵をイメージし実体化する召喚術
WEAPON ミルテンアスター



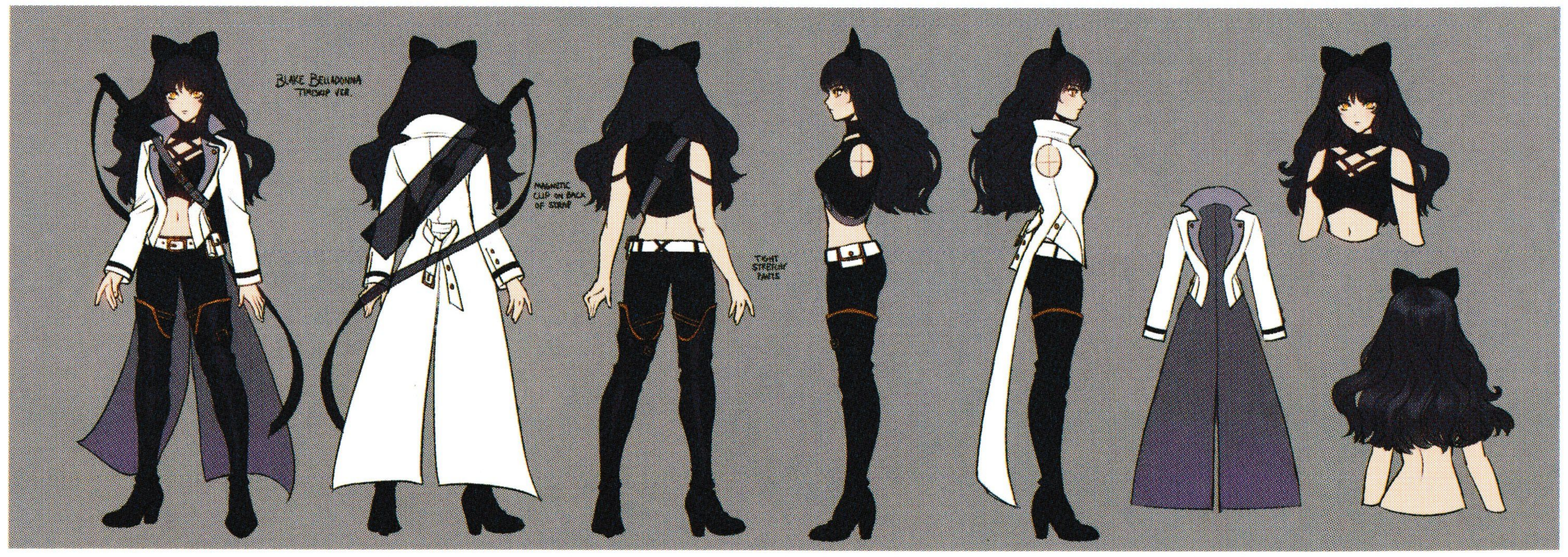
「私のせいで友達が傷つくのはもうイヤ」

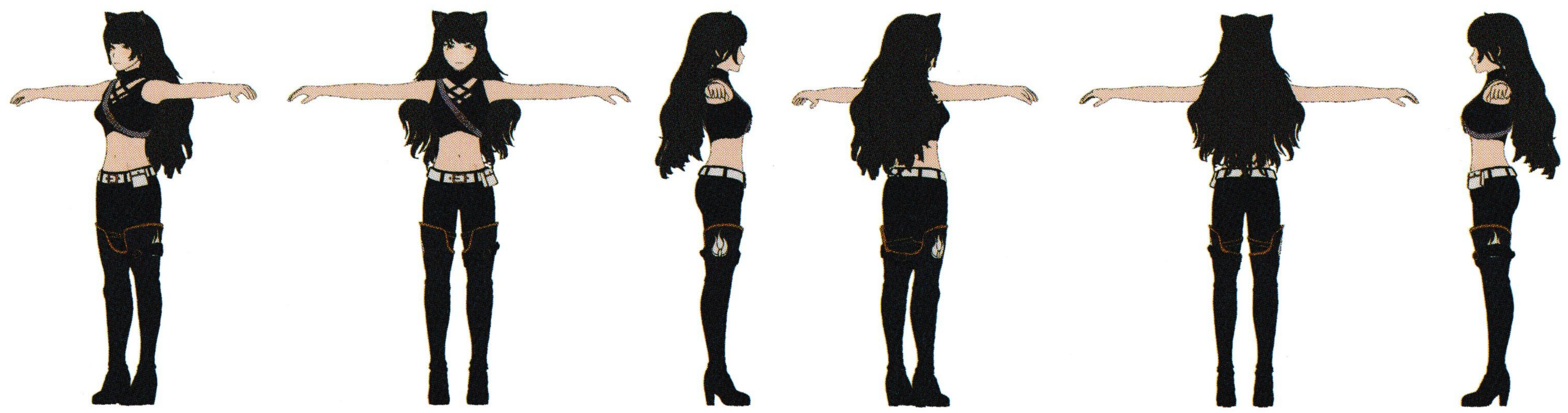
Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ

ABOUT CHARACTER

ホワイト・ファングに所属していた過去とファウナスであることを隠し、入学した当初は他人との交流を避け、独り思い悩むことも多かったが、そんな過去を含め仲間として受け入れてくれたチームメンバーに心を開き笑顔を見せるようになった。ビーコン襲撃の夜、再会したホワイト・ファング時代の相棒・アダムに復縁を迫られるも決裂。自分を守ろうとしたヤンがアダムに腕を斬り落とされるのを見た彼女は仲間から離れ、独り故郷のメナジェリーにあるクォ・クワナに戻り、ひっそりと生きていこうと決意していた。





About Style by Patrick Rodriguez

Vol.4での彼女は誰からも距離を置こうとし、新しい衣装はそれを反映しています。より「白」を組み入れたトレンチコートは旅をする間、彼女の正体を隠してくれることを望みつつ。

CV Arryn Zech／嶋村 侑　**SEMBLANCE** シャドウクローン

WEAPON ガムボール・シュラウド

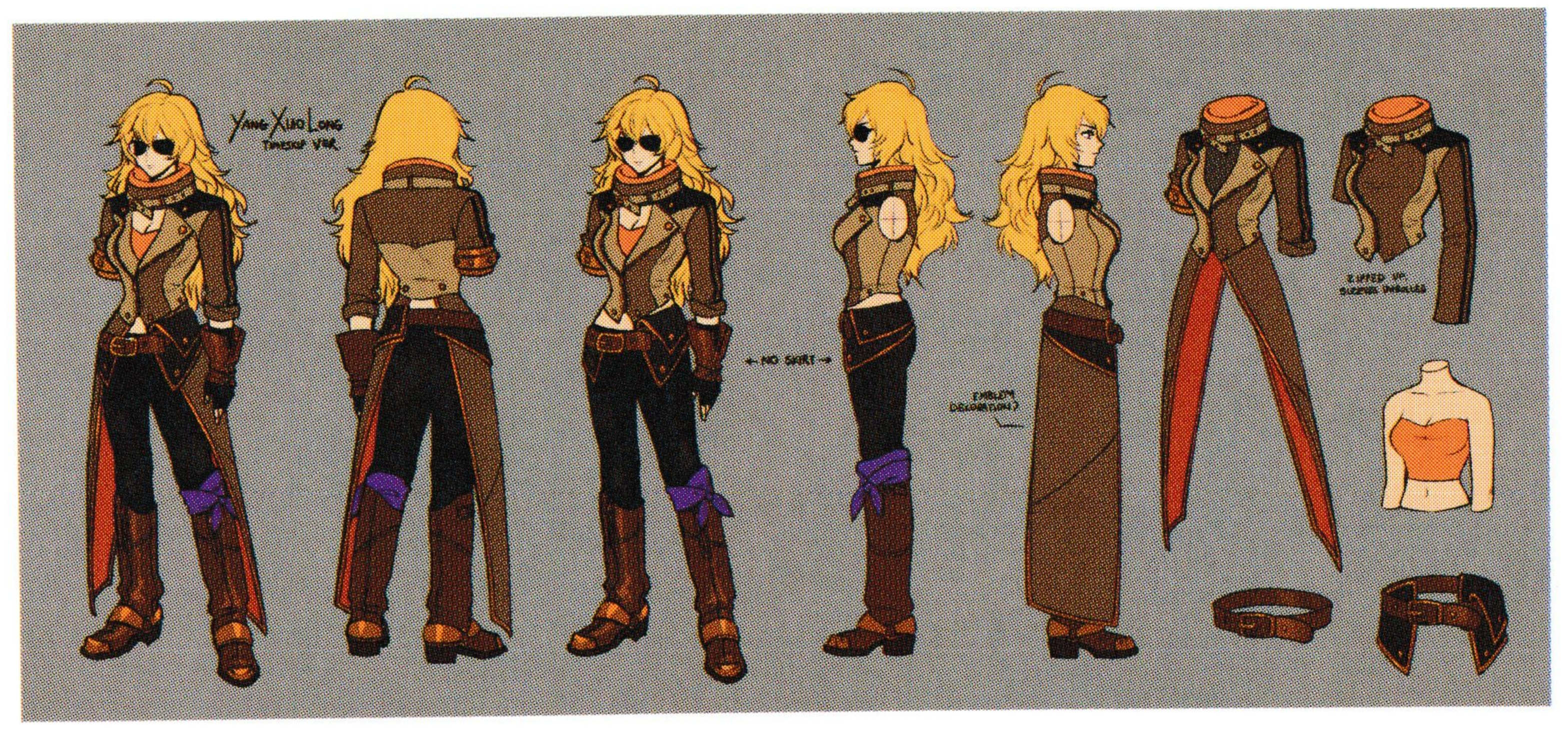


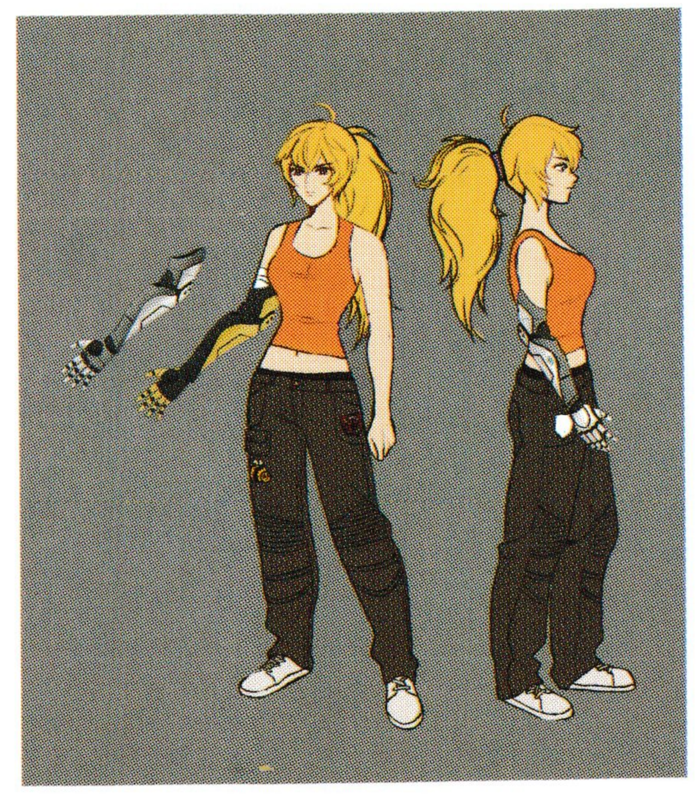


「今は、これが日常なんです
ほんの少し、慣れるのに時間がいるだけで」

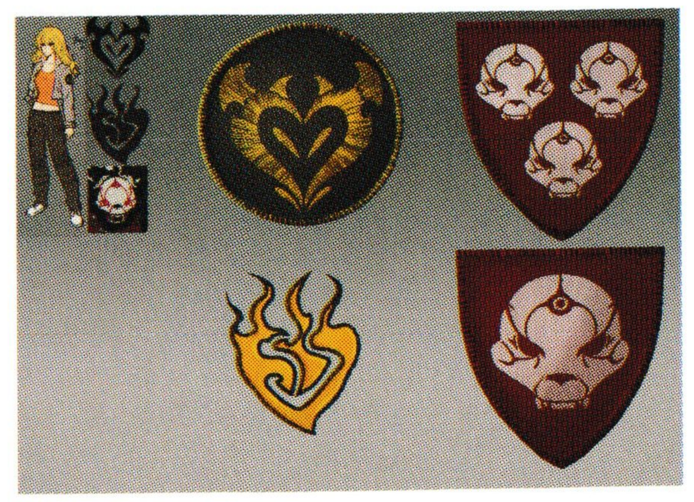
ABOUT CHARACTER

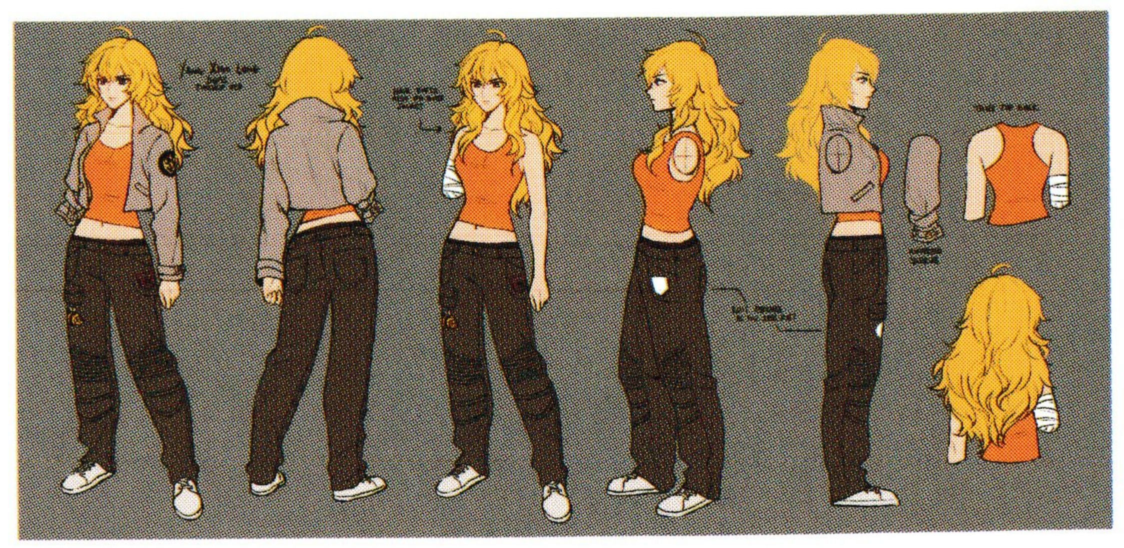
ルビーの母親違いの姉。以前は誰に対しても明るく常に笑顔で、消極的な妹や悩める友人を見守り励ましていた彼女だったが、右腕を失い故郷に戻ってからはアダムの悪夢に怯え、ふさぎ込むようになっていた。アイアンウッドから特別仕様の義手を贈られ、復帰のための訓練を始める。パワフルな肉弾戦を得意とし、受けたダメージを反撃のエネルギーに変えることができるセンブランスを持つが、オーラの消費が激しいという弱点と冷静な判断力を身につける必要を指摘され、新たな戦い方を模索する。











Yang Xiao Long

ヤン・シャオロン



CV Barbara Dunkelman／小清水亜美
SEMBLANCE バーン
WEAPON エンバー・セリカ

About Style by Patrick Rodriguez

Vol.3における喪失のあと、自信を失い閉鎖的になってしまったことの描写として髪の毛を後ろに束ねるようにし、タンクトップとパンツという素朴な格好を組み合わせました。Vol.4の終盤では以前に近いライダースタイルになっています。



「巻き込んだわけじゃない
君についてく勇気をくれた」

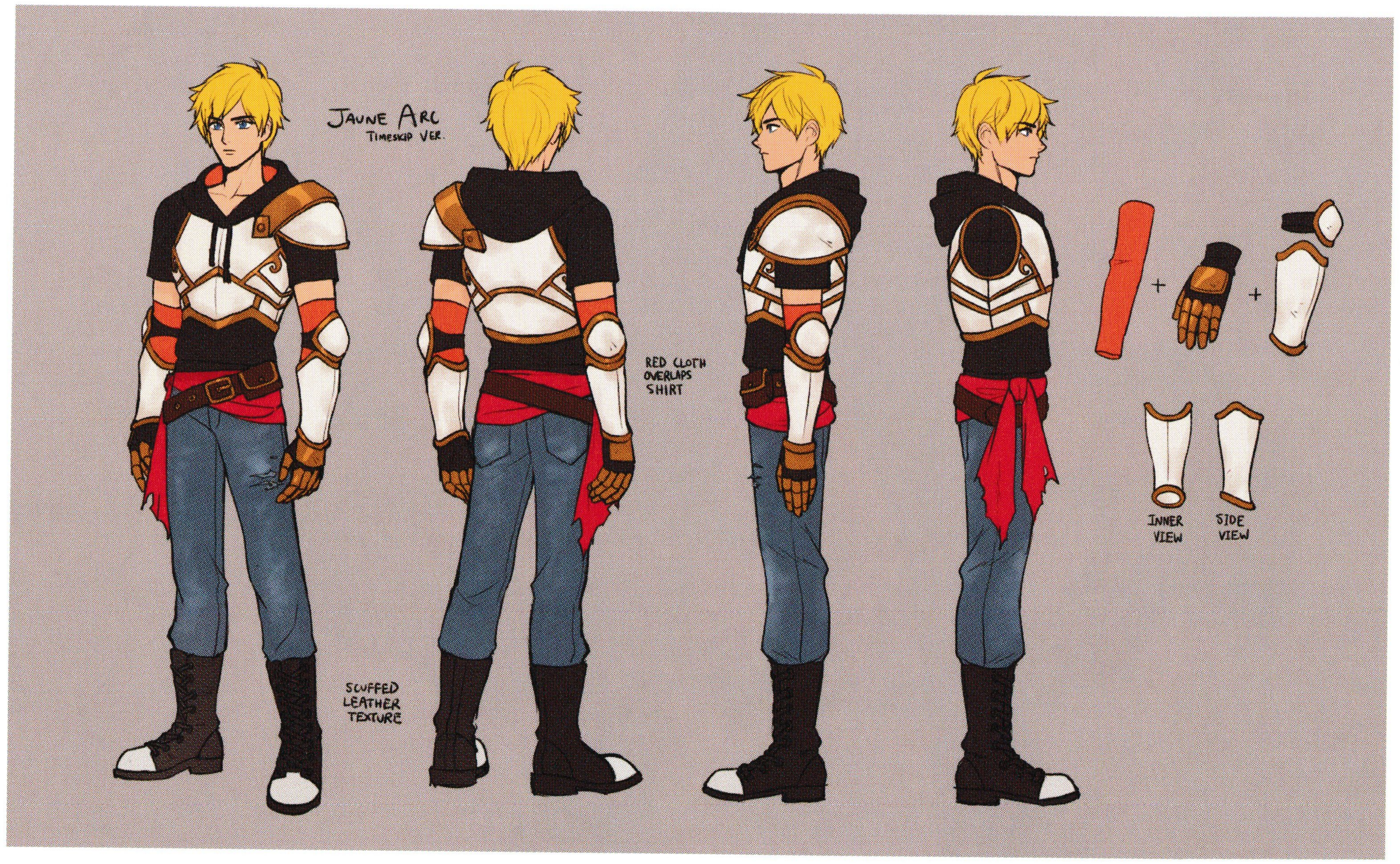
TEAM RNJR

Jaune Arc
ジョーン・アーク

ABOUT CHARACTER

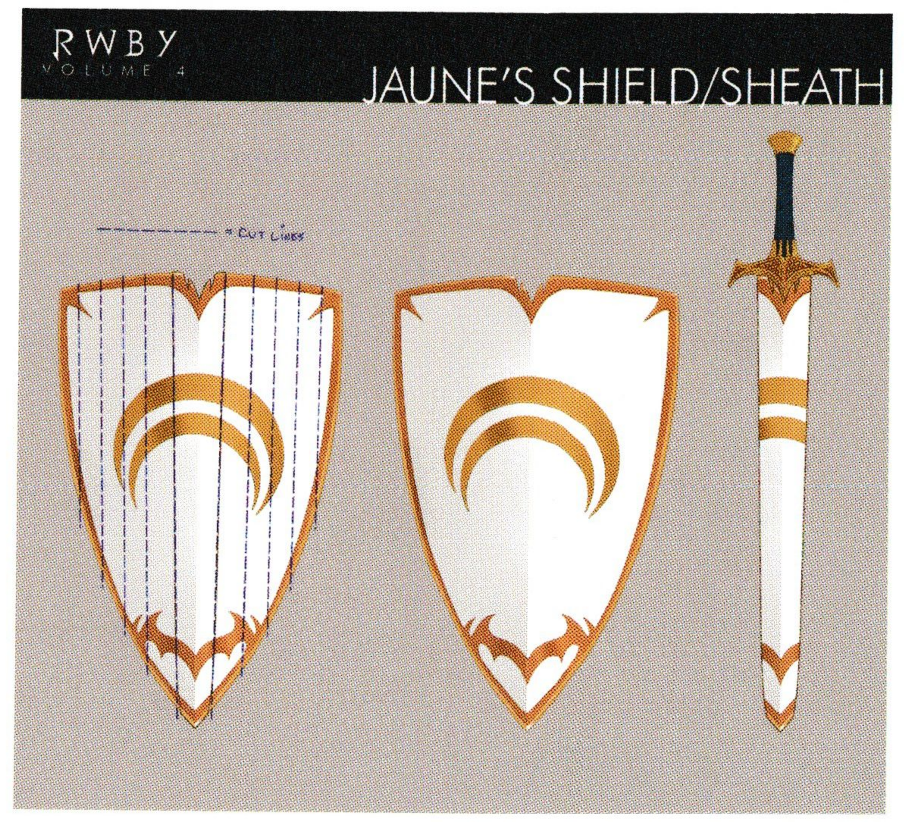
落ちこぼれの自分自身に強いコンプレックスを抱いていたが、ピュラに素質の高さを見込まれ指導を受け、心を通い合わせるようになっていた。ピュラの死後は形見の帯を身に着け、同じく彼女の遺したサークレットと武器を結合鍛造させた。彼女の残した映像とともに毎晩一人で訓練を続けている。入学当初は逃げ腰だったが現在では主に指揮者としての才能を発揮し、ハンター見習いとして大きく成長しつつある。

CV Miles Luna／下野 紘 **SEMBLANCE** 不明 **WEAPON** クロケア・モロス



About Style by Patrick Rodriguez

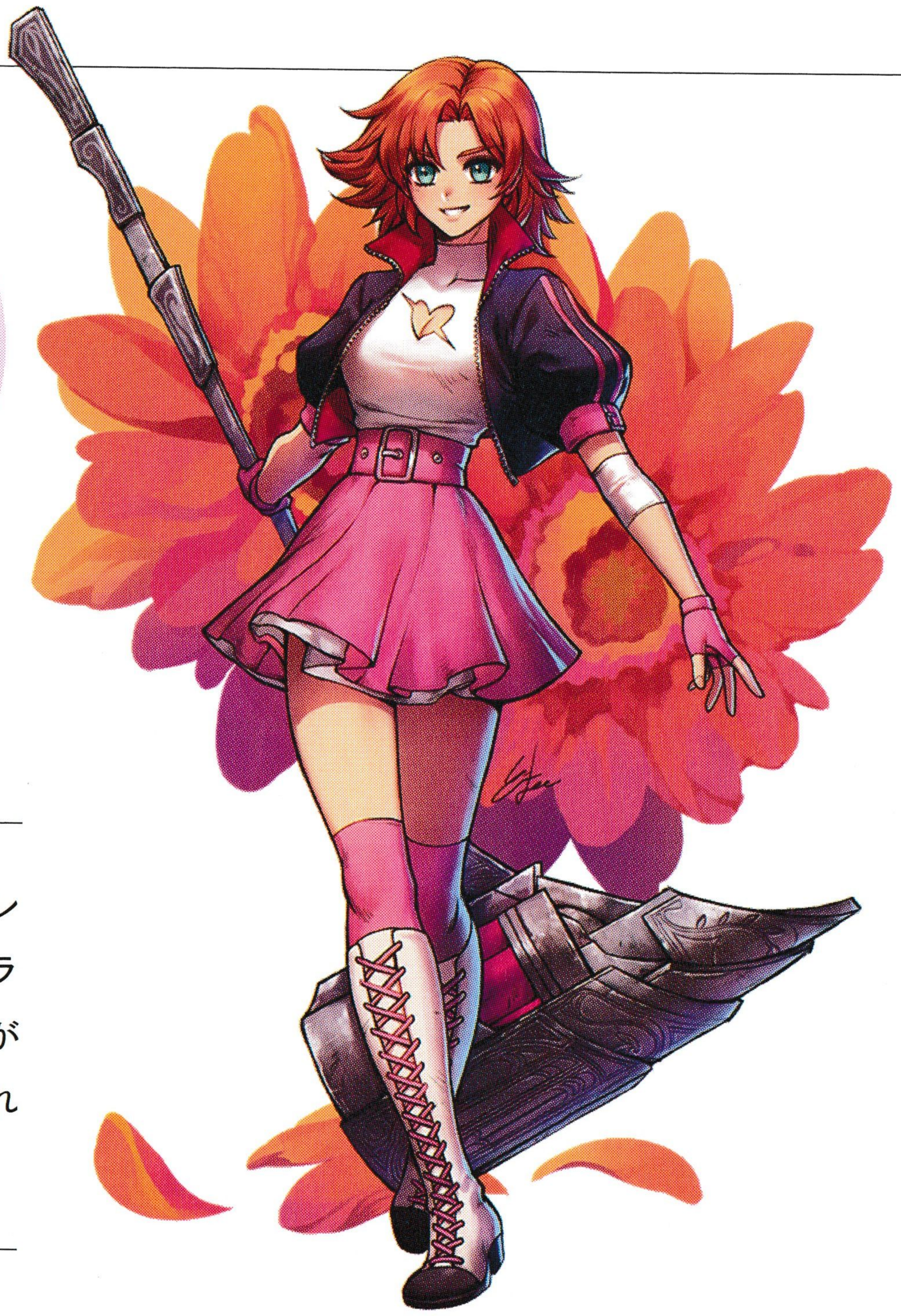
キャラクターとして成長している彼の装甲も、合わせて成長する必要があり、ピュラの思い出として形見のサークレットを組み込み、彼女がいつも彼とともにあるようにしました。



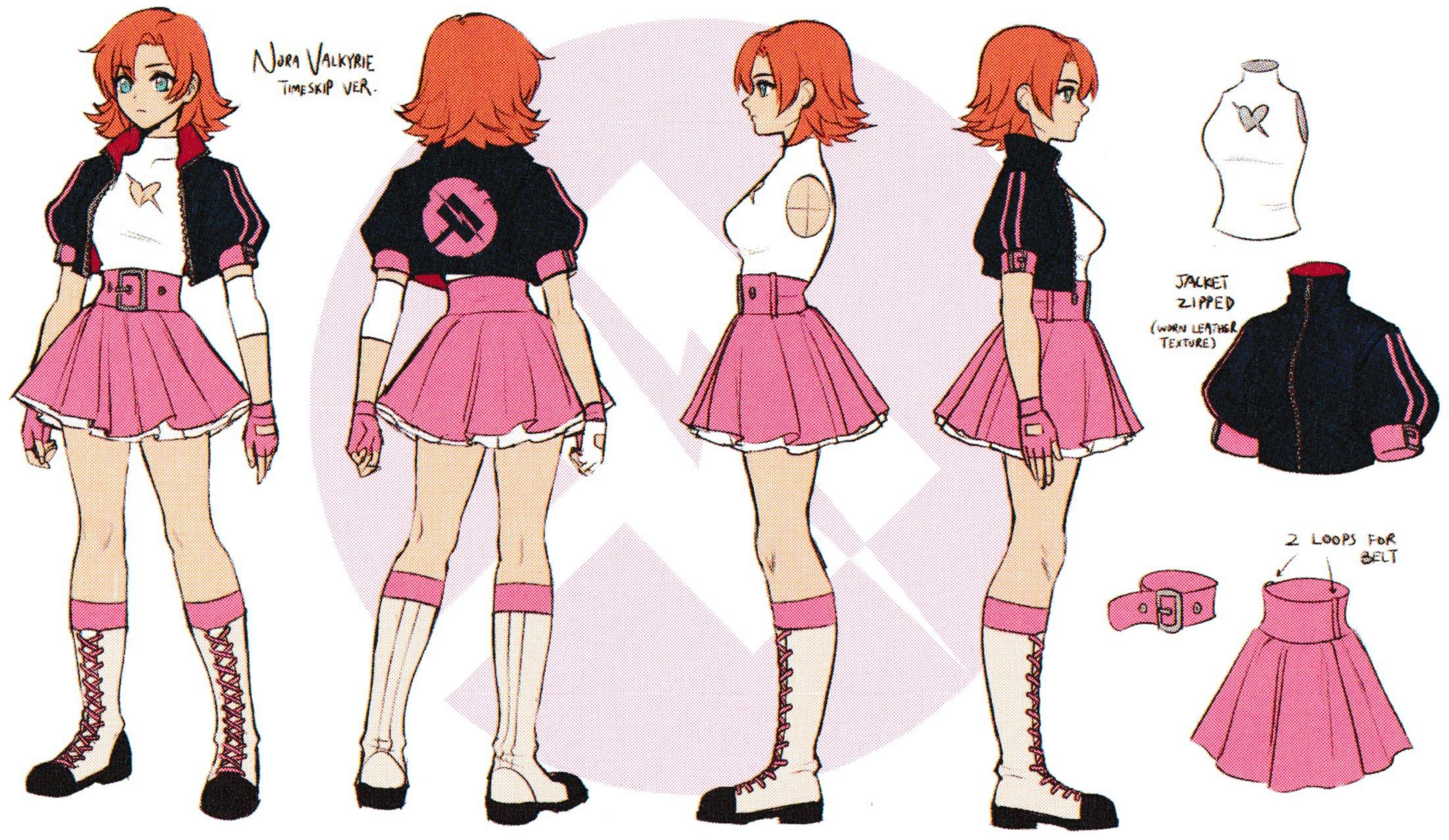
TEAM RNJR

Nora Valkyrie

ノーラ・ヴァルキリー



CV Samantha Ireland／洲崎 綾　**SEMBLANCE** ハイ・ボルテージ　**WEAPON** マンヒルド

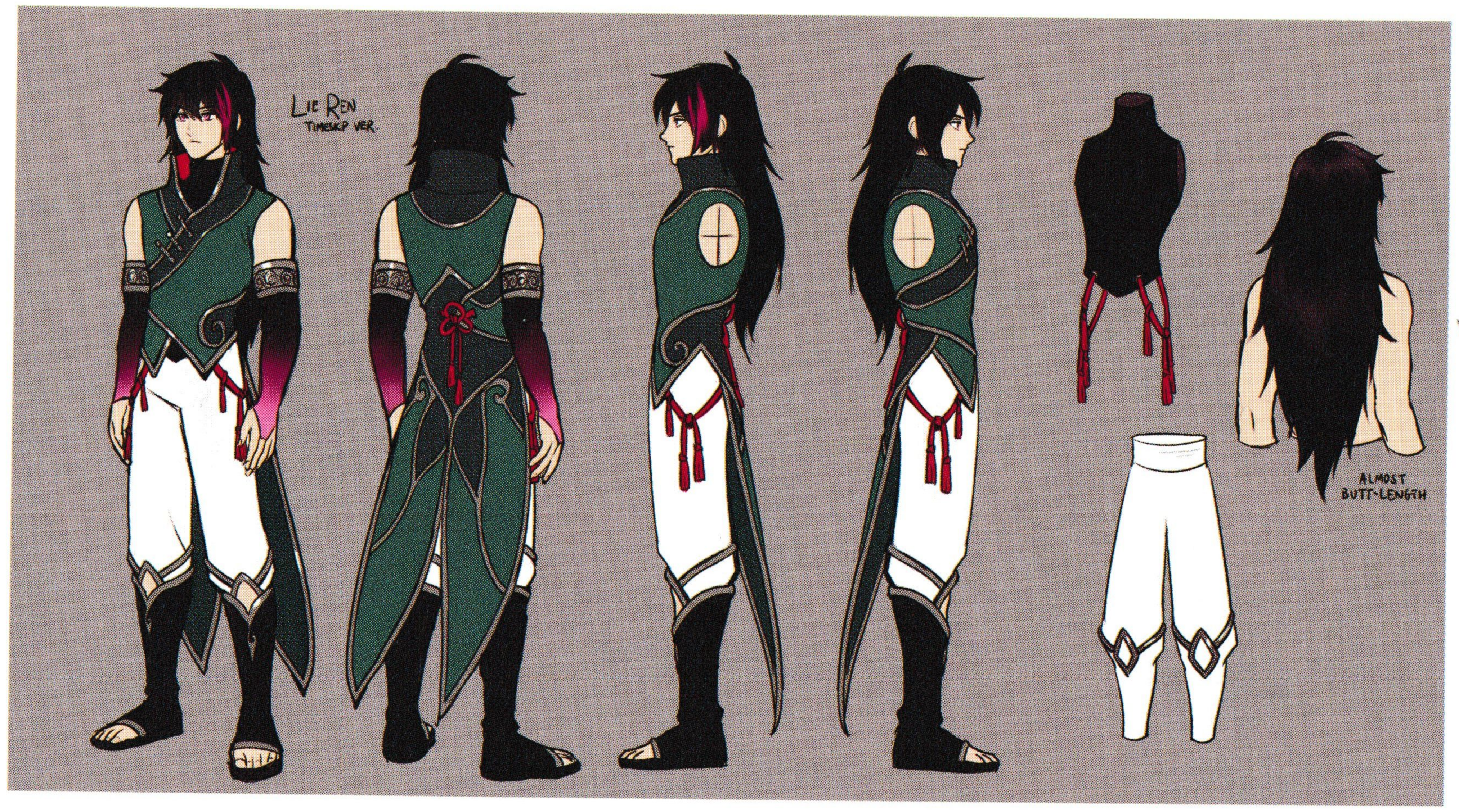


ABOUT CHARACTER

無邪気な言動で戦闘スタイルは豪快だが、レンに対しては女の子らしい一面も。ミストラルのクロユリ村にいた浮浪児だったが、村がグリムの襲撃で壊滅した夜にレンに助けられて以来、二人で支え合い生きてきた。

About Style by Patrick Rodriguez

ノーラは私のお気に入りのひとりです。今回は少し成長がみえるように髪を伸ばしています。シンボルをあしらった短いジャケットは茶色にする予定でしたが、彼女のベースカラーには青が合うため変更しました。



About Style by Patrick Rodriguez

髪をおろしたことで、より興味深いスタイルになりました。
父と母のファッションを受け継いでいることを見せています。



ABOUT CHARACTER

真面目で沈着冷静だが、幼馴染のノーラには振り回されがち。クロユリ村で育った気弱な少年だったが、村がグリムに襲撃され両親を喪ったとき、センブランスに目覚める。高い身体能力による素早く確実な攻撃でチームの戦闘をフォローする。

CV Neath Oum／斉藤壮馬
SEMBLANCE トゥランクイリティー
WEAPON ストーム・フラワー

TEAM RNJR

Lie Ren

ライ・レン

Qrow Branwen

クロウ・ブランウェン



ABOUT CHARACTER

ルビー、ヤンの叔父で、シグナル・アカデミーの教官。世界の不穏な動きを探るべく危険な任務にも身を投じ、春の女神・スプリングを探し続けている。「敵味方問わず周囲の運気を下げる」という無意識に発動するセンブランスを持ち、仲間には不利になるため単独で行動している。チームRNJRの旅を陰ながらサポートしている。

CV Vic Mignogna／平田広明 **SEMBLANCE** ミスフォーチューン（敵味方問わず周囲の運気を下げる） **WEAPON** ハービンジャー

Sun Wukong

サン・ウーコン



ABOUT CHARACTER

猿の尻尾が生えたファウナスの青年。ヴァキュオ出身。独り悩むブレイクを気遣い、持ち前の明るさとポジティブさで励ましてきた。チームRWBYの作戦にも度々協力してきたが、ビーコン陥落後に消えたブレイクを心配し、彼女を追ってメナジェリーへ訪れる。ブレイクと同じくオーラによる分身攻撃を使う。

CV Michael Jones／前野智昭
SEMBLANCE ヴァイア・サン **WEAPON** ルーイー・バン & ジンクー・バン

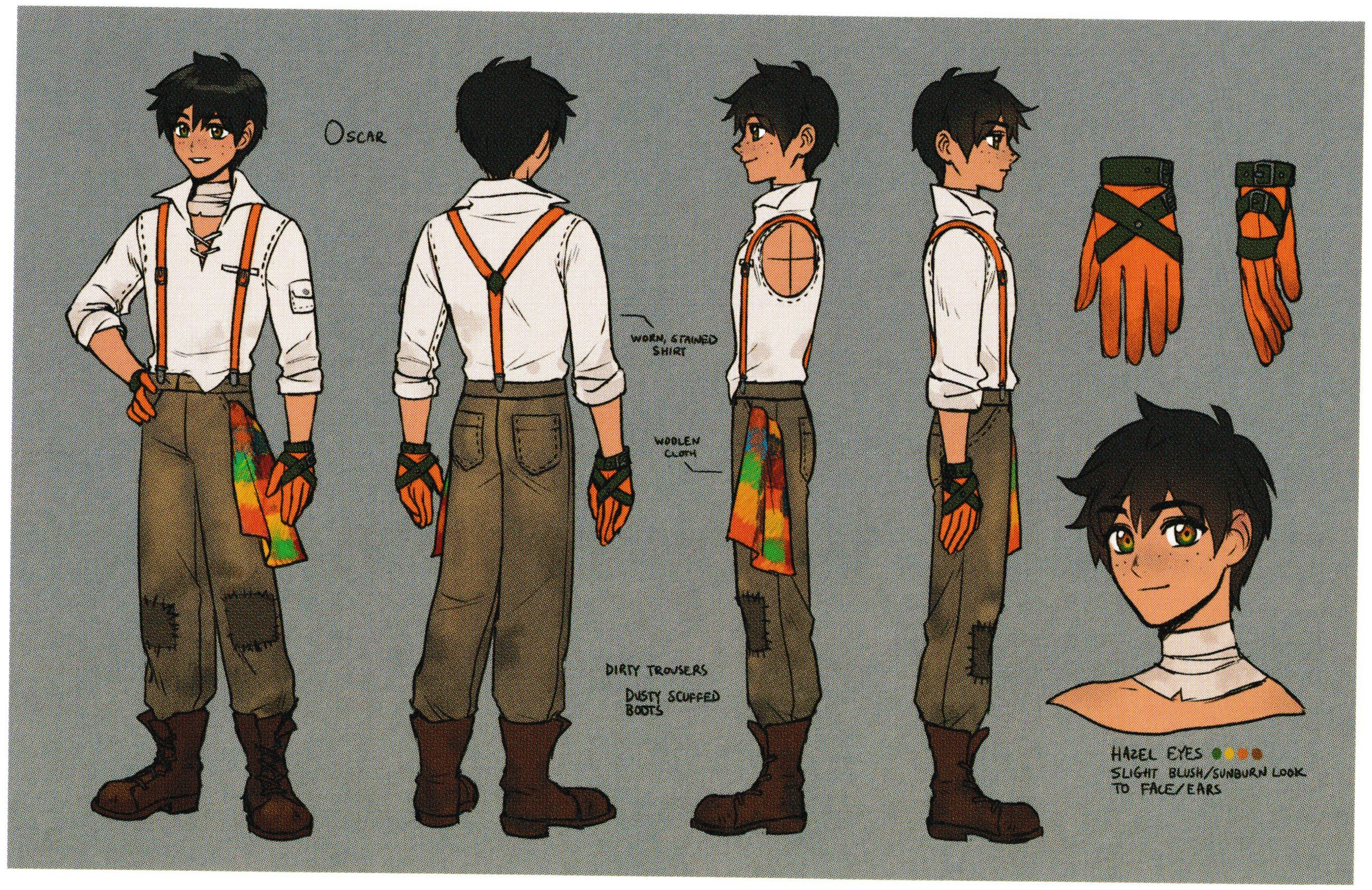
Oscar Pine

オスカー・パイン

CV Aaron Dismuke／釘宮理恵
WEAPON ロング・メモリー

About Style by Patrick Rodriguez

『純真さ』を象徴するようなシンプルで、かつ少し消耗が感じられるキャラクターデザインにしています。



ABOUT CHARACTER

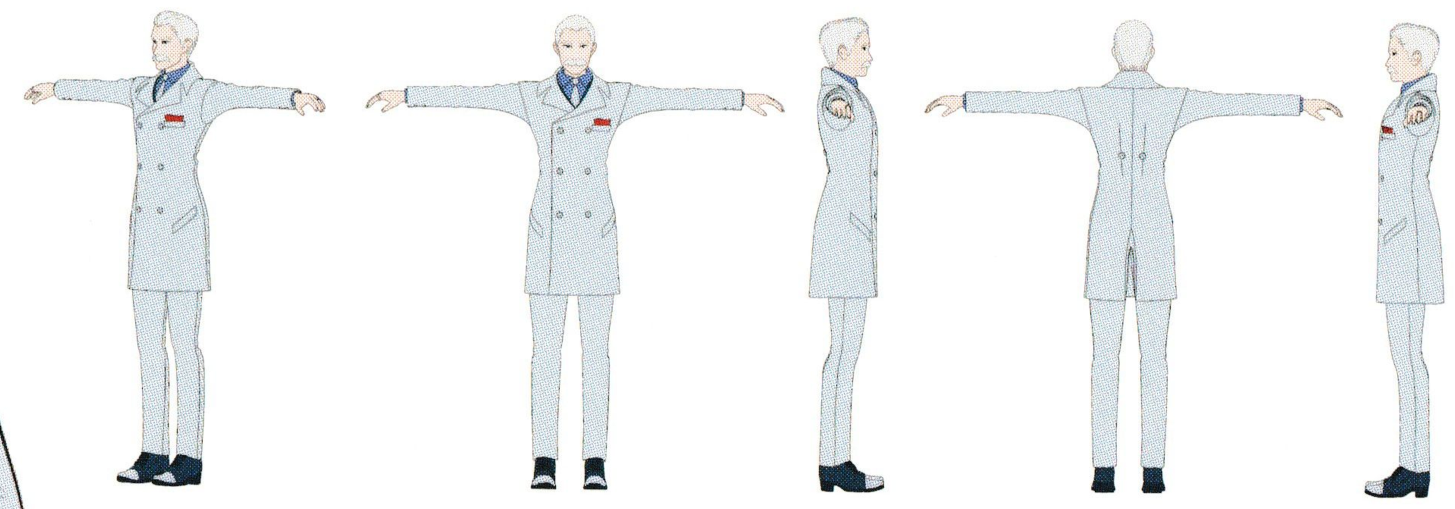
叔母の農場で住み込みで働く少年。ある日突然オズピンと魂とオーラが融合し、記憶も共有される状態に戸惑う。オズピンの言葉に導かれてヘイヴンを目指して旅立つ。

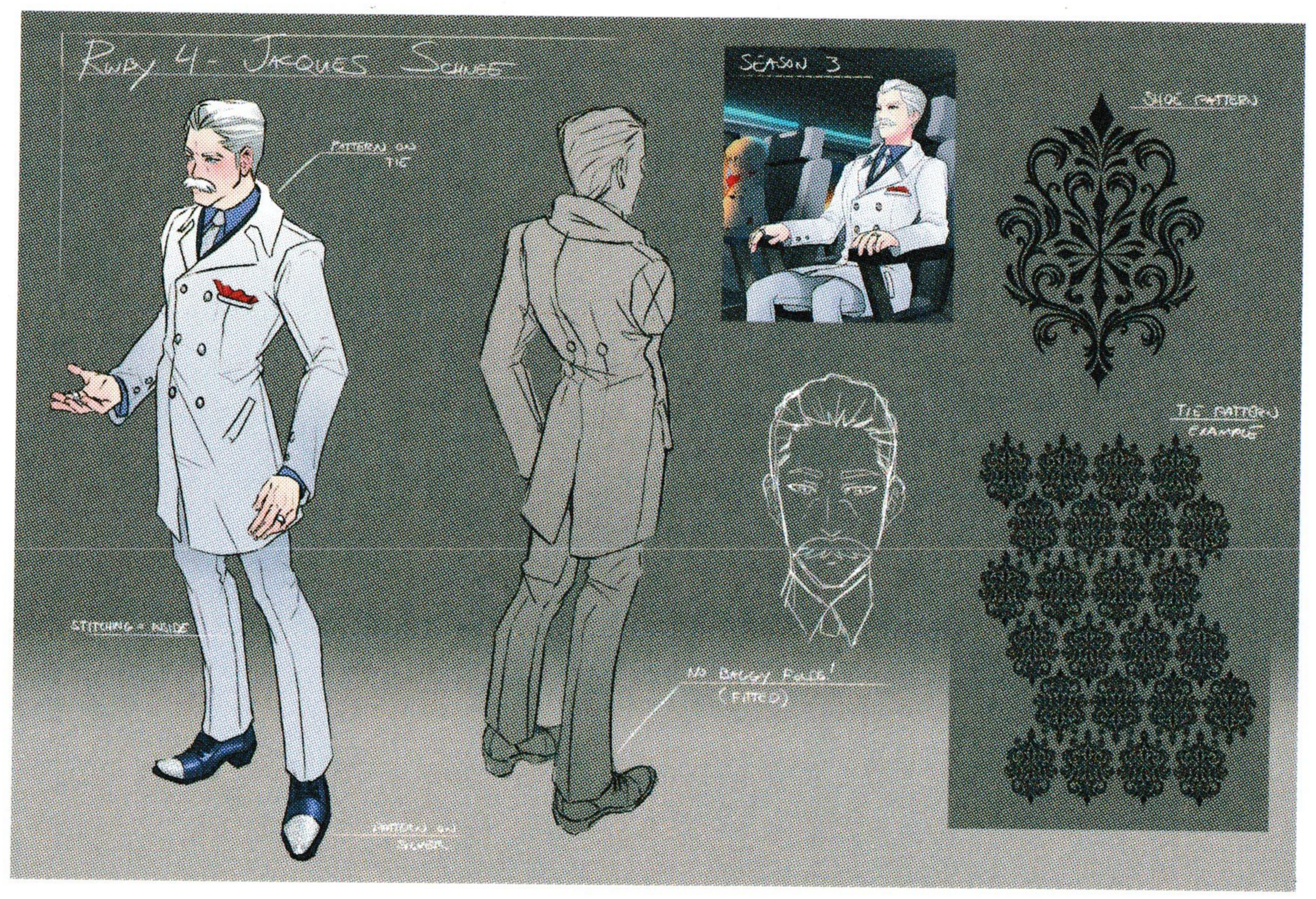
CV Jason Douglas／志賀麻登佳

Jacques Schnee

ジャック・シュニー

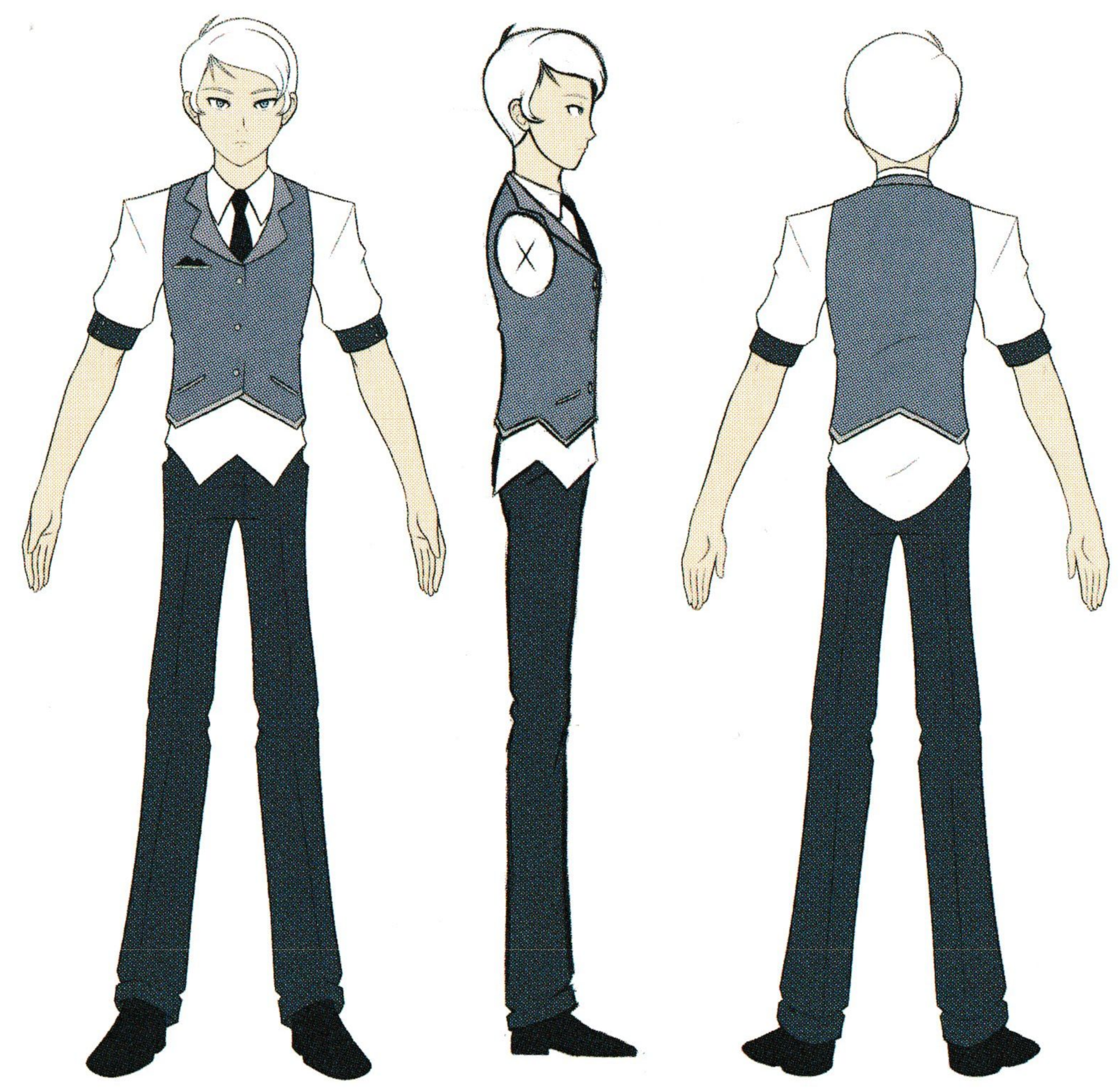






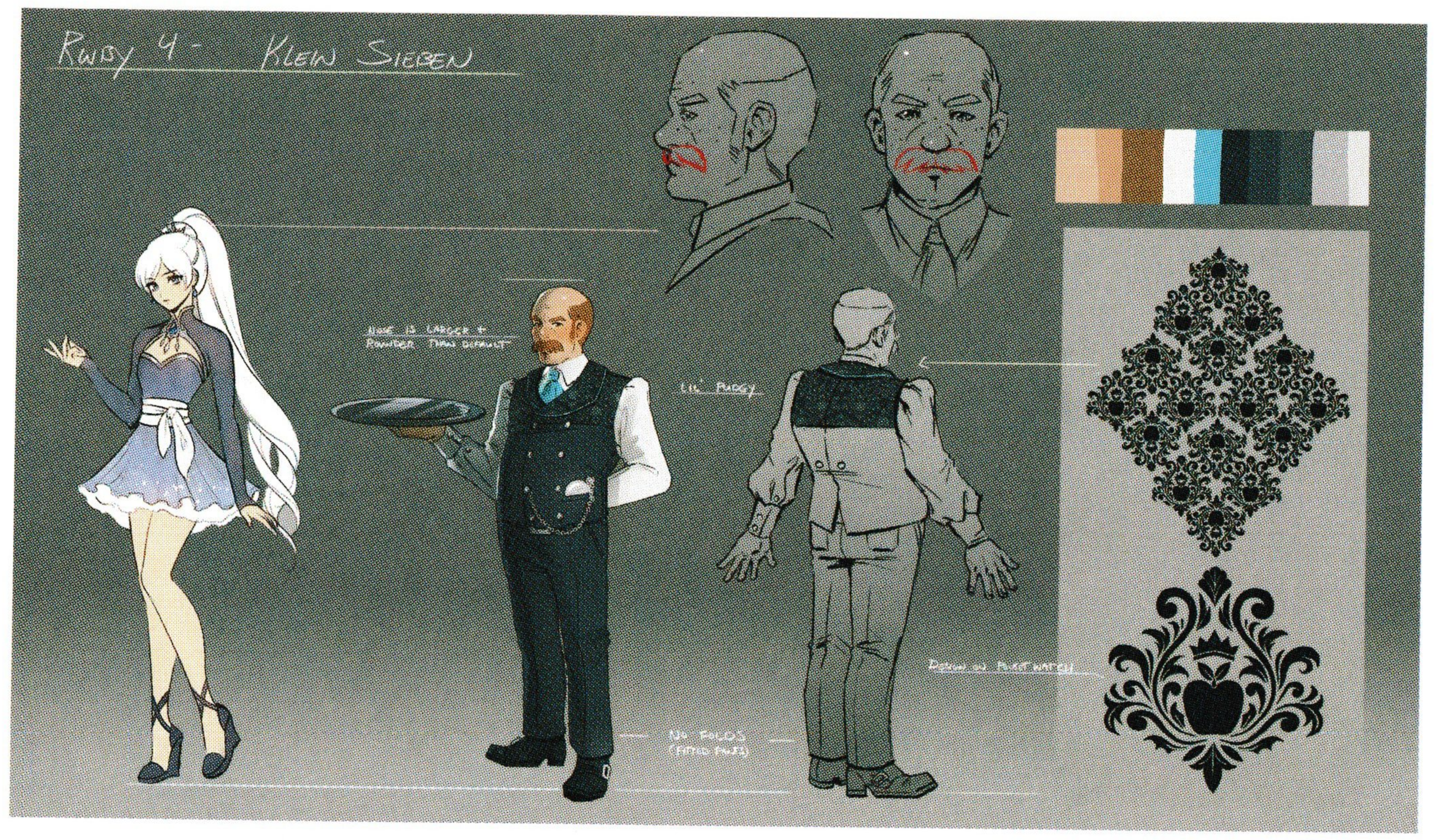
ABOUT CHARACTER

シュニー・ダスト・カンパニーの現社長。会社と国のために身を捧げ社会に貢献していると自負しているが、強引な経営手腕が周囲から問題視されることも。家庭でも先代のニコラスの娘との夫婦仲は良好とは言えず、2人の娘たちとも確執がある様子。



About Style by Patrick Rodriguez

陰険で鬱陶しいおぼっちゃまらしい衣装を意識しました。



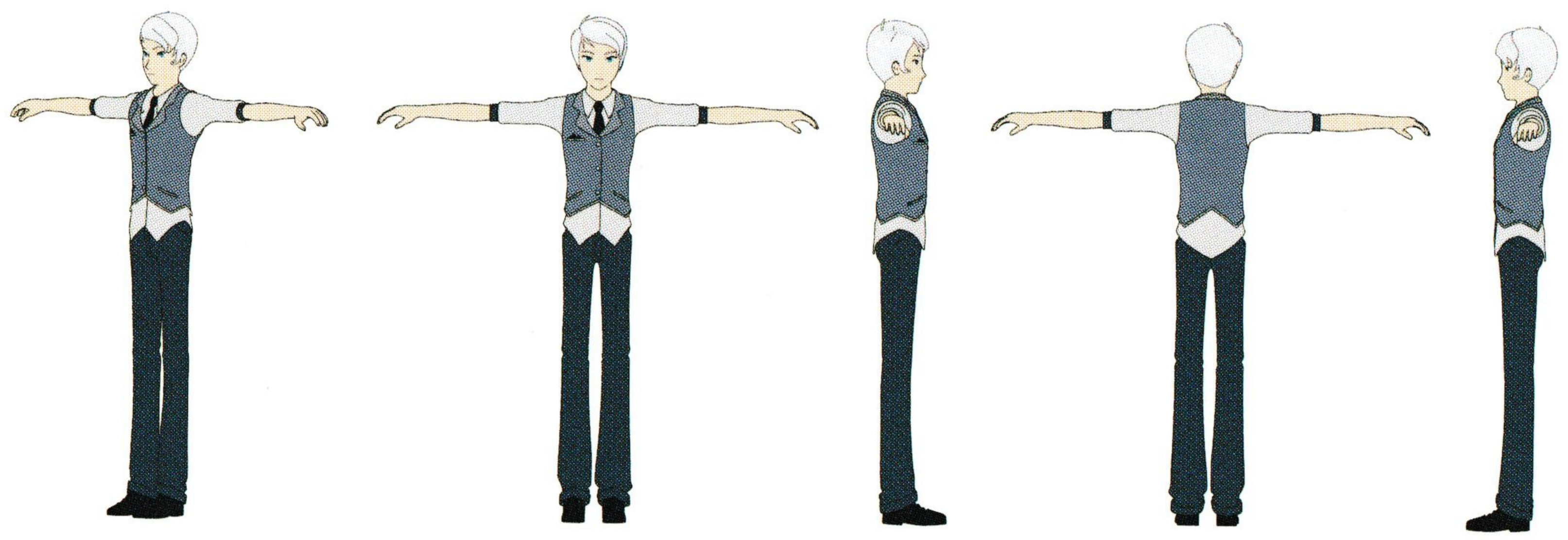
ABOUT CHARACTER

シュニー家執事として長く仕え、ワイスたち姉弟にも信頼されている様子。7つの人格を持ち、瞳の色が変化する度に口調・人格が変わる。

CV J.Michael Tatum／魚建　**SEMBLANCE** センブランスによる7つの人格を持つ（名称不明）

Klein Sieben

クライン・ジーベン





CV Howard Wang／井上麻里奈

Whitley Schnee

ウィットリー・シュニー

ABOUT CHARACTER

ワイスの弟でシュニー家長男。自らがシュニー・ダスト・カンパニーを掌握するという野心を抱き、父には従順。現在継承権を持つワイスを失脚させようと画策する。

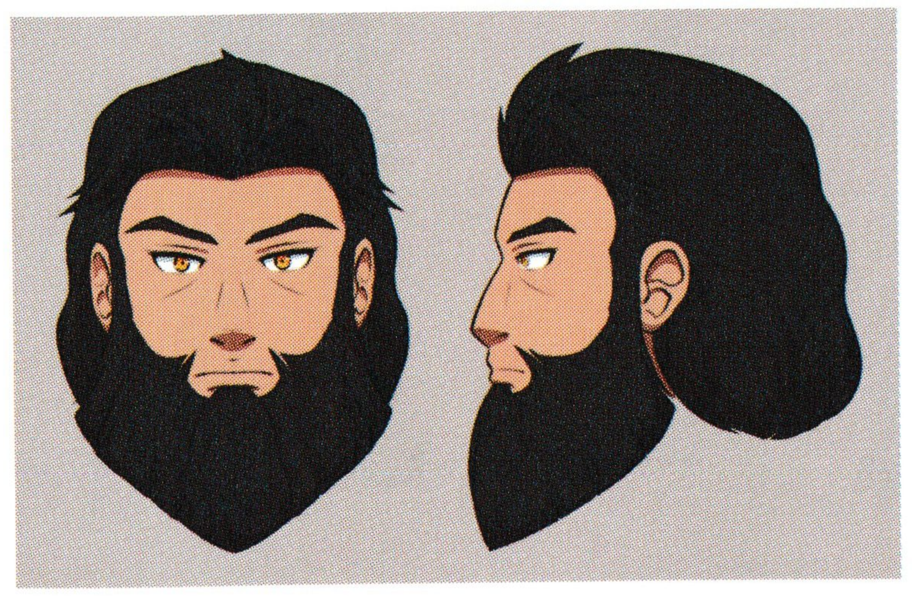
CHARACTERS

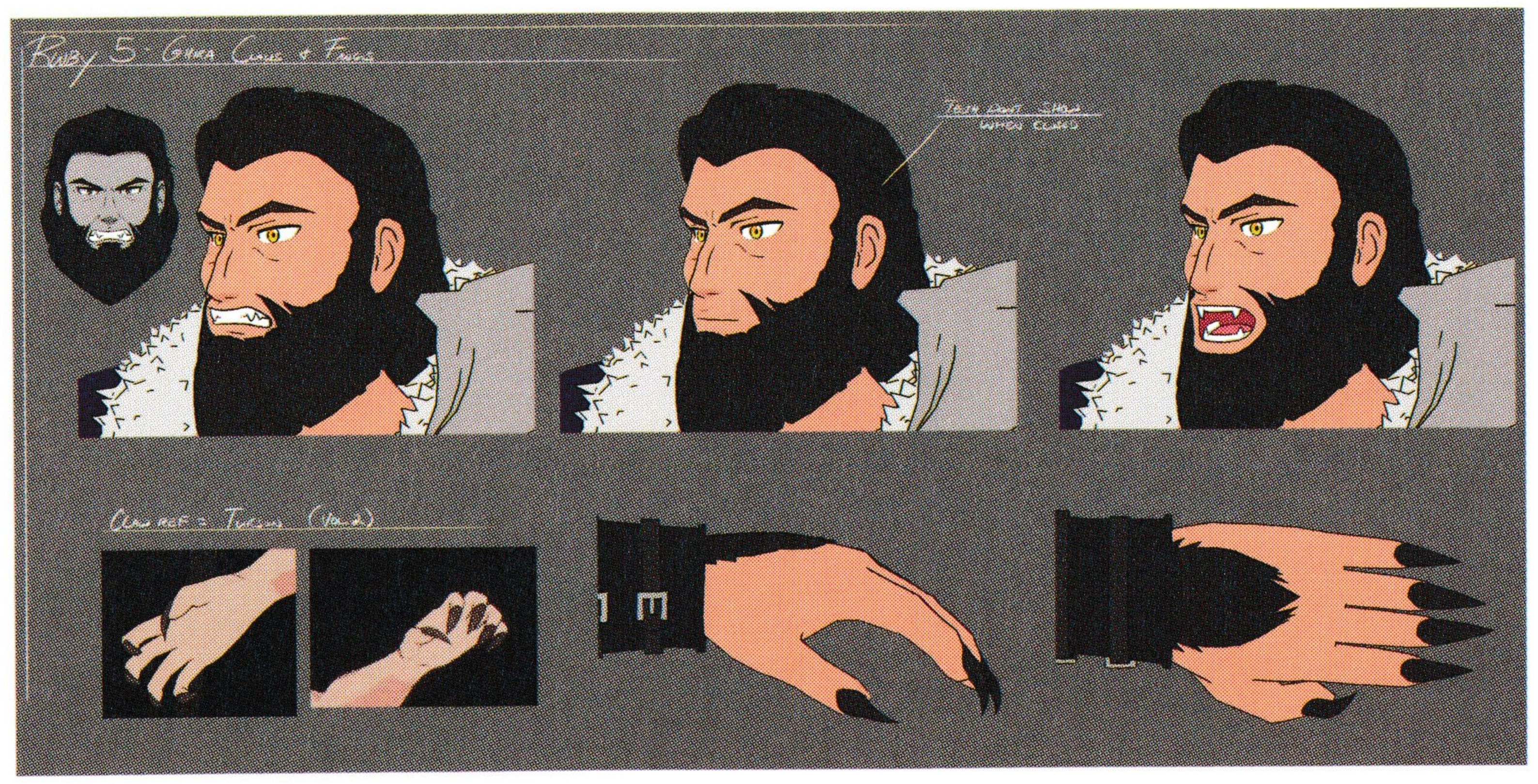
ABOUT CHARACTER

ブレイクの父親。メナジェリーの統治者で周囲から慕われている。一人娘のブレイクを溺愛し、数年ぶりの帰郷も寛大に迎え入れる。ホワイト・ファングの創設者でもあるが、過激派と対立しリーダーの座を退いている。黒豹のファウナスで、頑丈な肉体と鋭い爪での肉弾戦を得意とする。娘のボーイフレンドは気に入らない様子。

About Style by Patrick Rodriguez

ブレイクの勇敢さは、父から受け継いでいます。上位の立場にいることを象徴するため、紫を彼のベースカラーとしました。



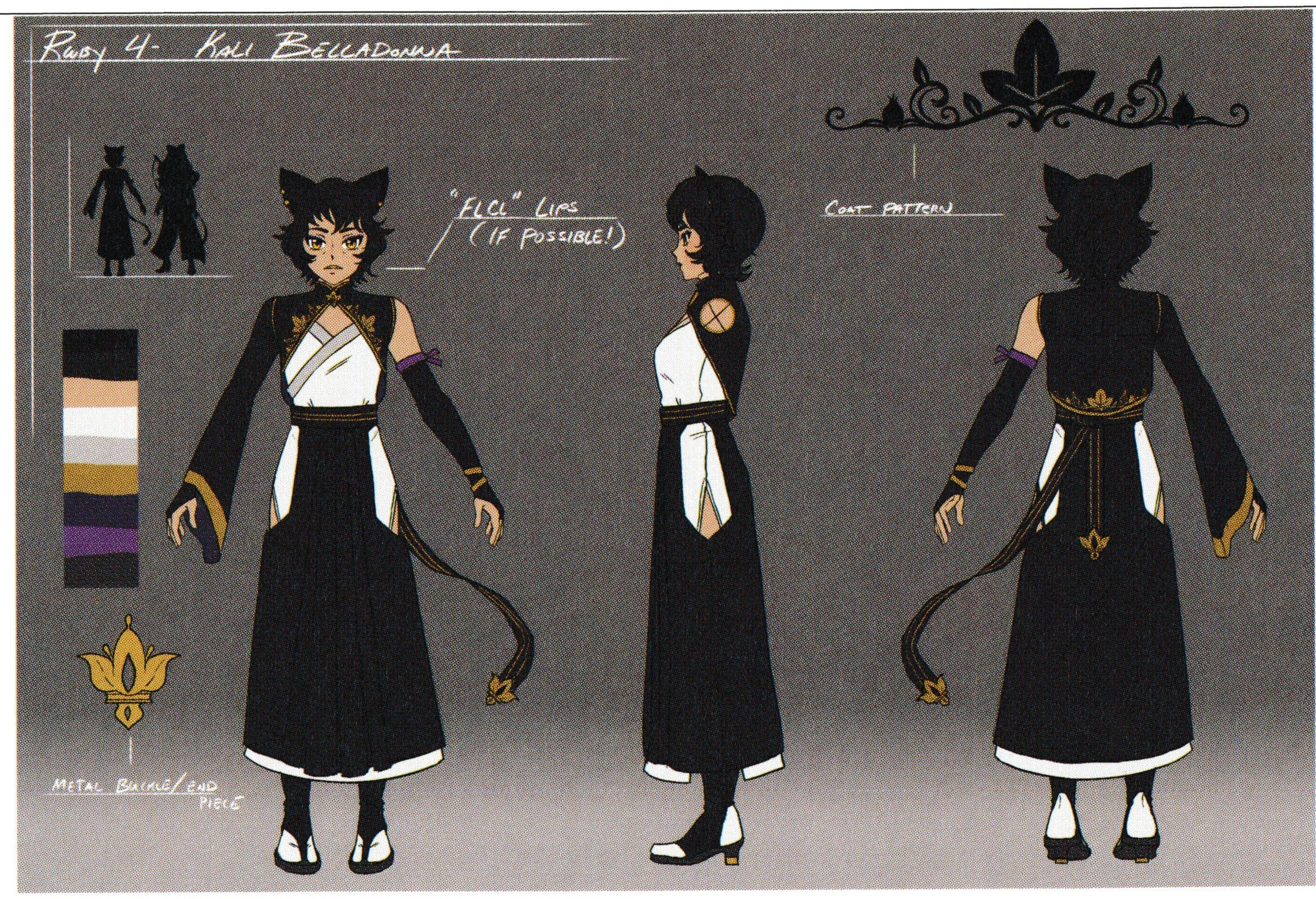


CV Kent Williams ／木村雅史

Ghira Belladonna

ギラ・ベラドンナ







CV Tara Platt ／豊口めぐみ

Kali Belladonna

カーリー・ベラドンナ

ABOUT CHARACTER

ブレイクの母親。ギラ同様、元ホワイト・ファングのメンバーだが、朗らかでおっとりとした性格で、帰郷した娘とともに訪れたボーイフレンドのサンを気に入っている。黒猫のファウナスで戦闘時には大胆な活躍を見せることも。

About Style by Patrick Rodriguez

衣装はより伝統的な雰囲気に。ブレイクの耳は母から受け継いでいます。

About Style by Patrick Rodriguez

息子とは対照的になるような上着と色の組み合わせを考えてみました。



Li Ren

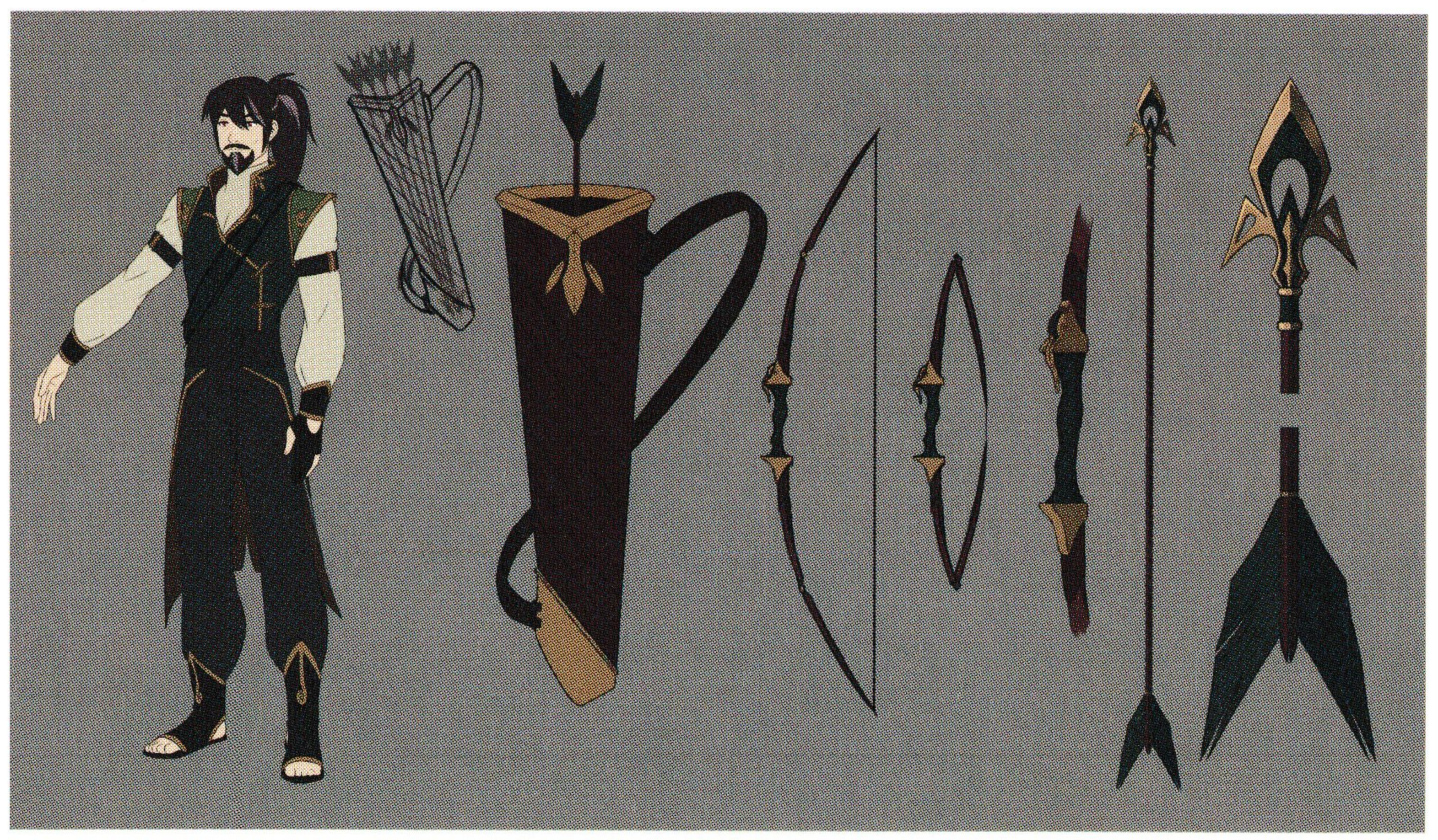
リー・レン

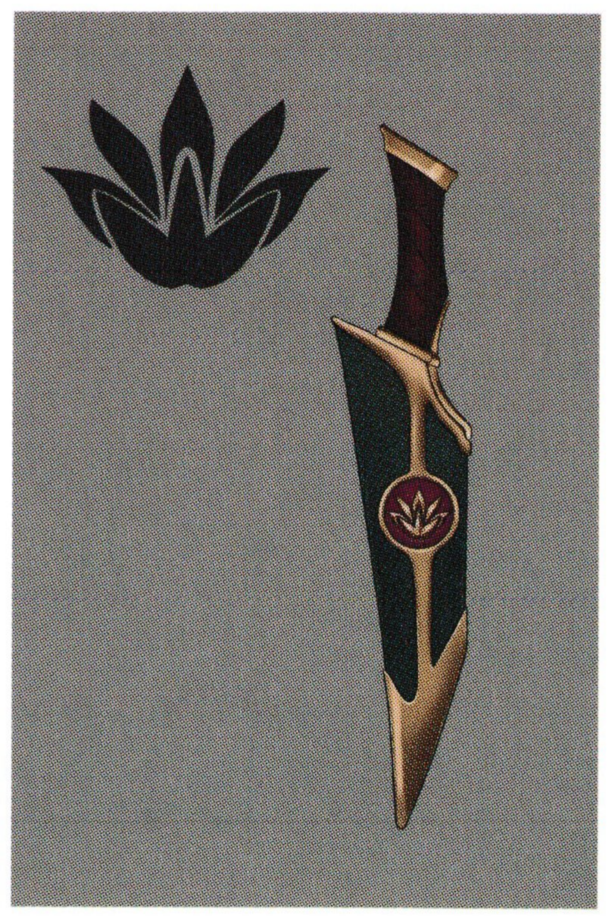
CV Kaiji Tang／上田燿司



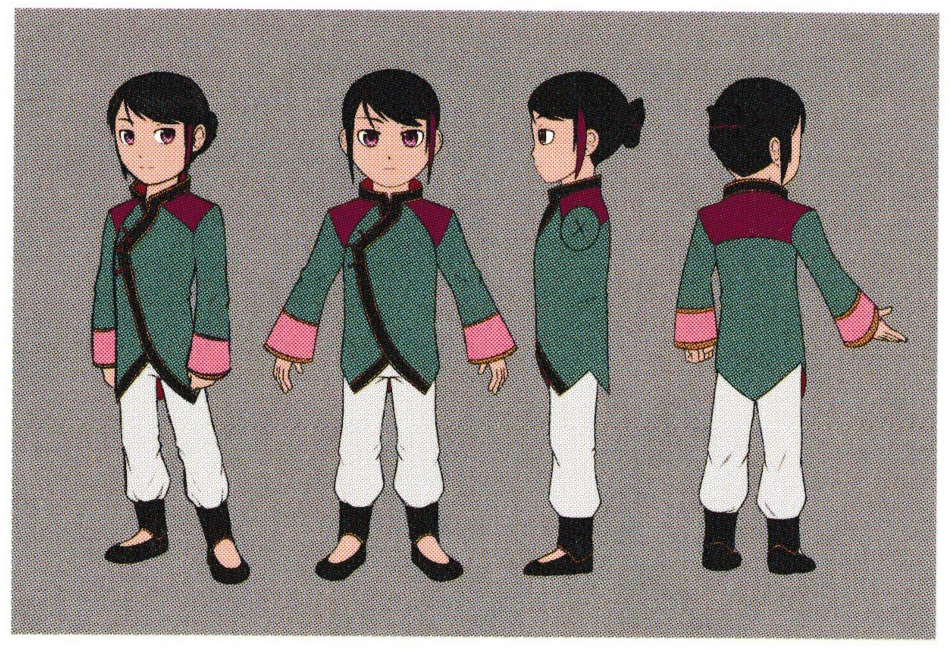
ABOUT CHARACTER

レンの父親。有能なハンターでグリム討伐の旅に出ることもあったが、クロユリ村で家族と共に暮らしていた。レンの幼少期のある晩に巨大かつ狂暴なグリム・ナックラヴィーの襲撃を受け、息子が逃げるための時間稼ぎとして単身立ち向かい死亡。武器は弓矢と短剣で、短剣は別れの際にレンに託されている。

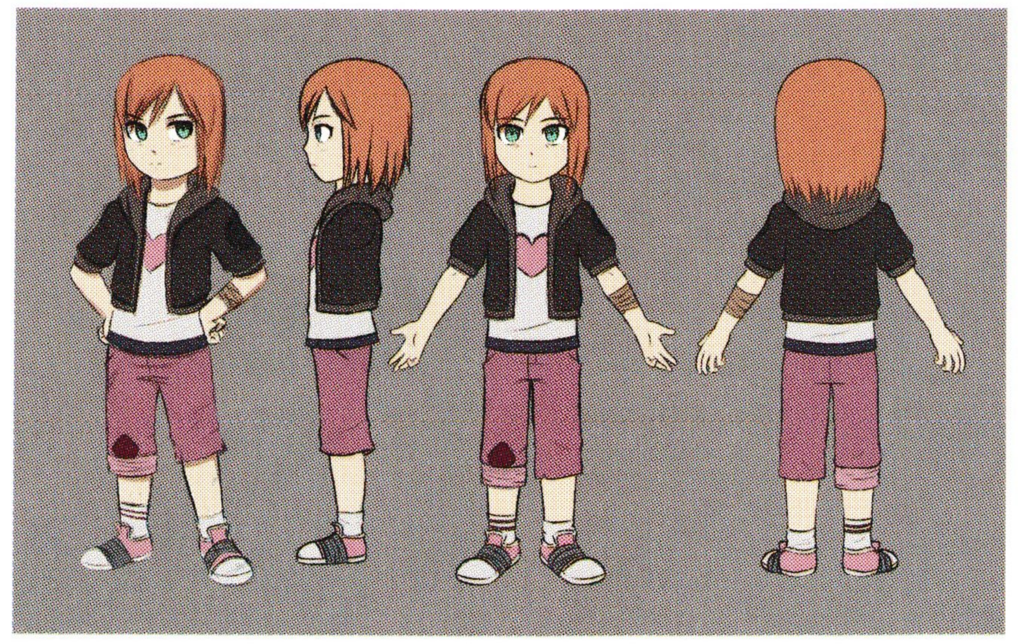




レン幼少期



ノーラ幼少期



About Style by Patrick Rodriguez

ライは母から『優しさ』を受け継いでいる、その象徴が明るい赤髪とピンクの瞳の色です。



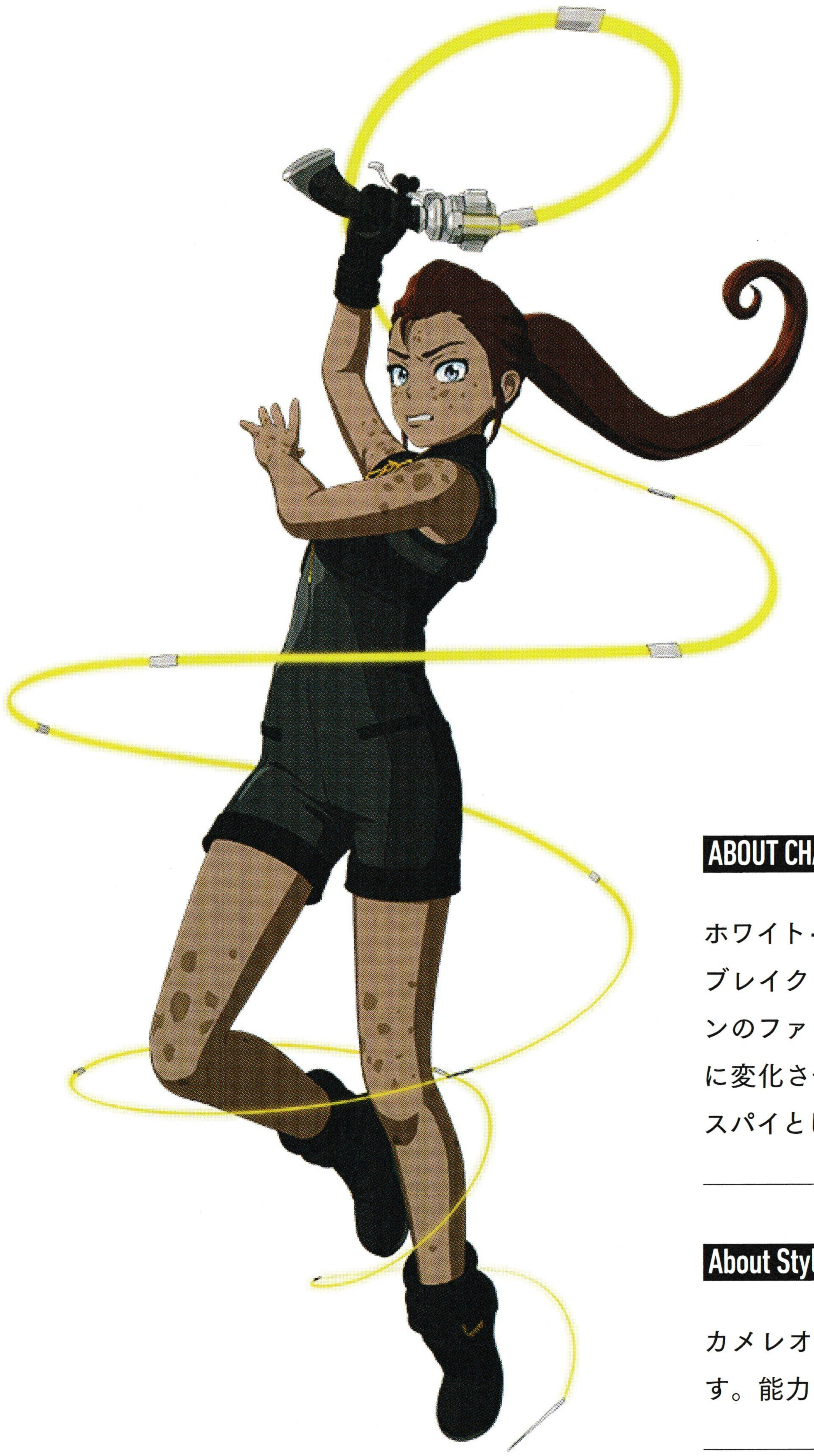
An Ren

アン・レン

CV Dawn M. Bennett／田中杏沙

ABOUT CHARACTER

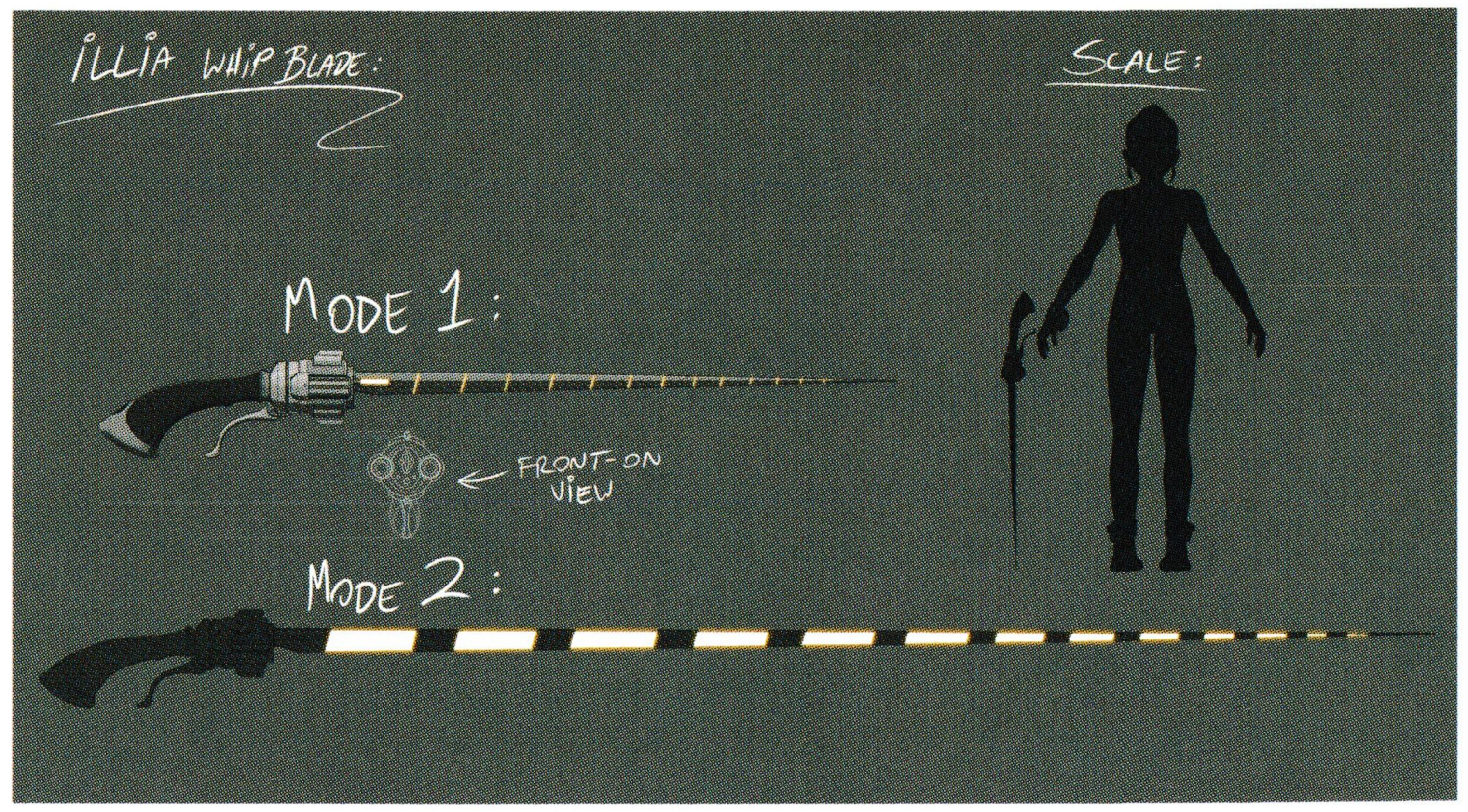
レンの母親。優しかった母はグリムが村を襲撃した夜に息子を守ろうとして死亡する。

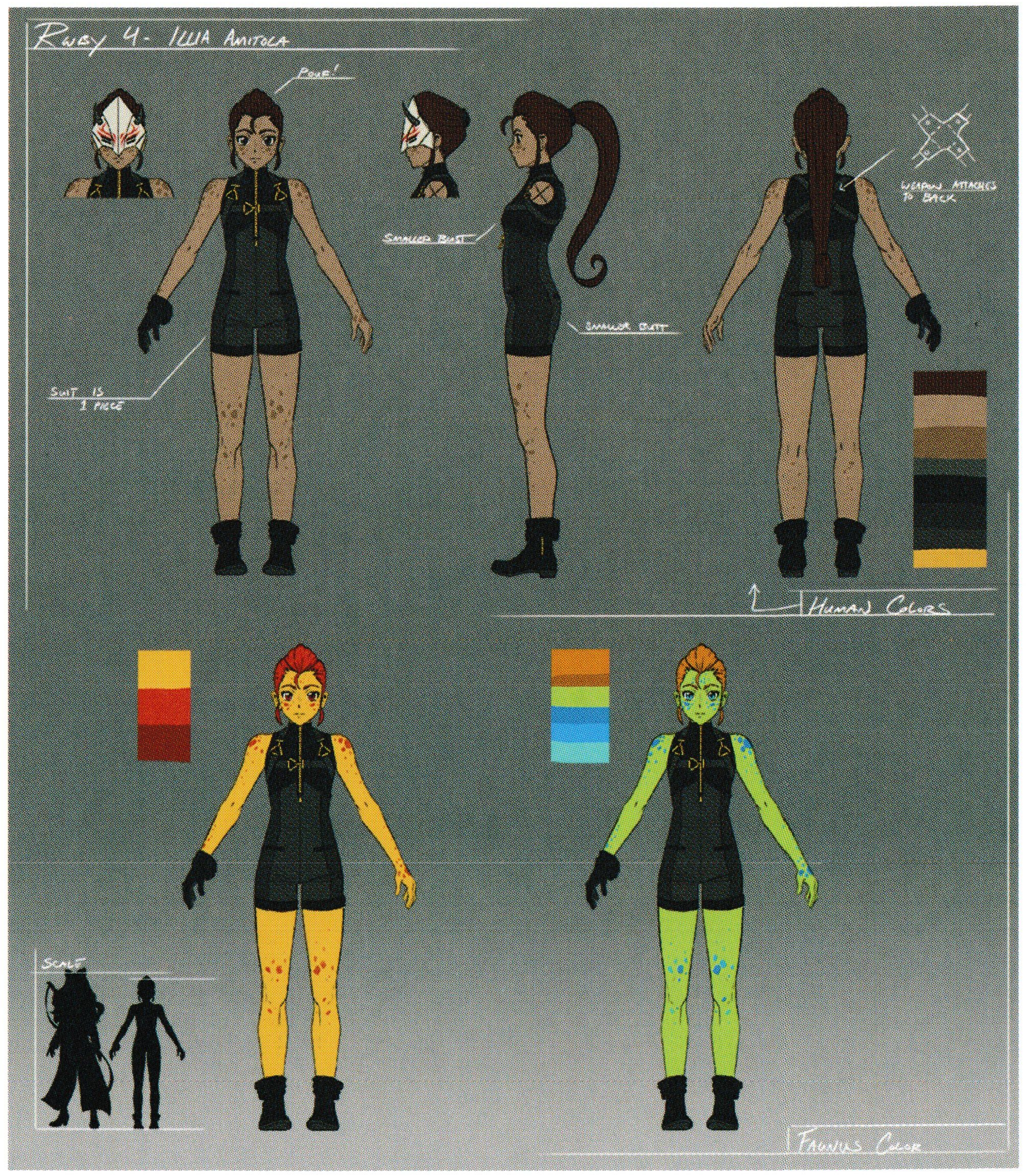






Vol.6でブレイクたちと和解した後の衣装





ABOUT CHARACTER

ホワイト・ファングのメンバーでブレイクとは幼馴染。カメレオンのファウナスで体の色を自在に変化させることで擬態化し、スパイとして活動する。

About Style by Patrick Rodriguez

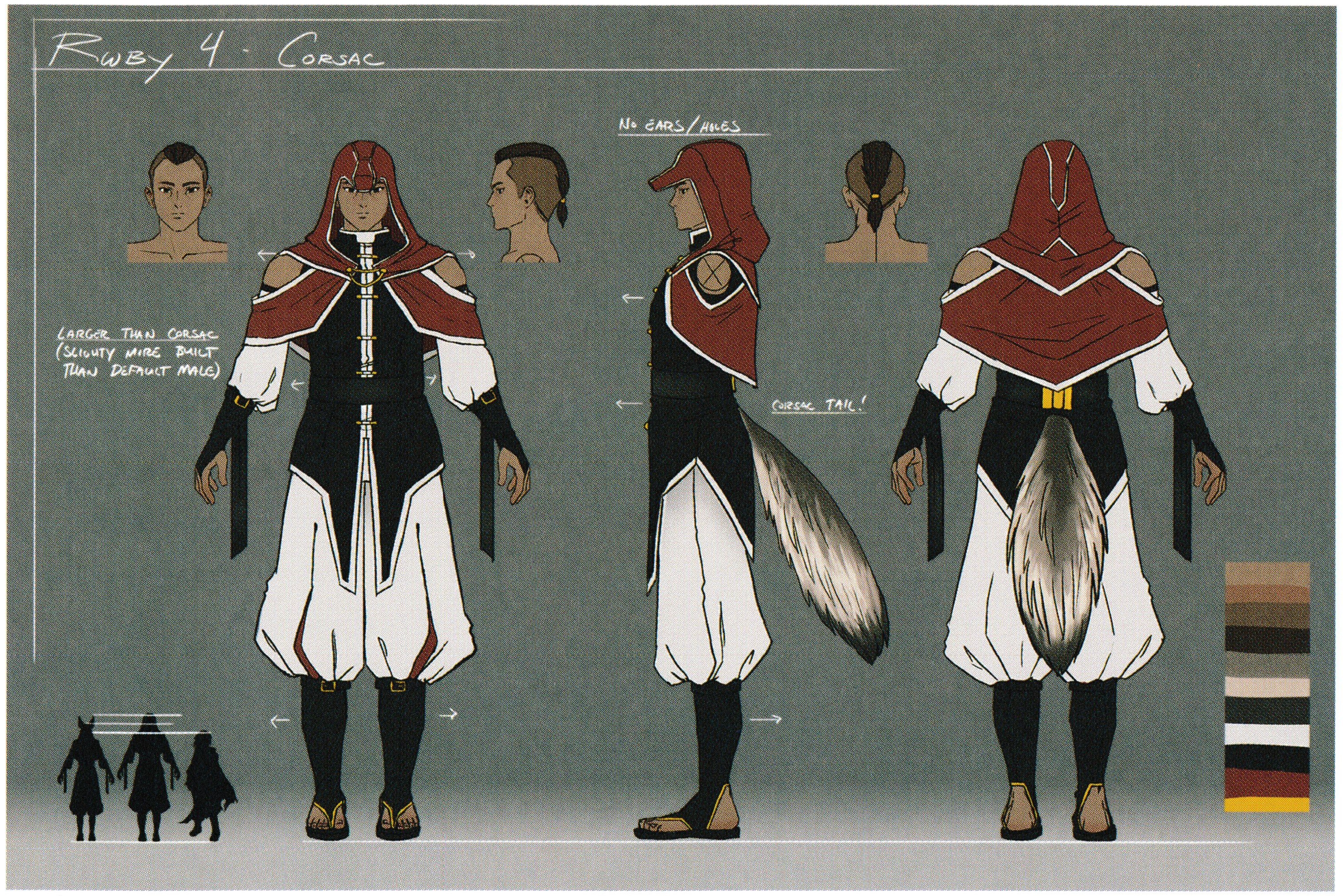
カメレオンのファウナスであることを強調できるよう髪形をデザインしています。能力を活かして隠密活動をするため、肌に密着したスーツを着せています。

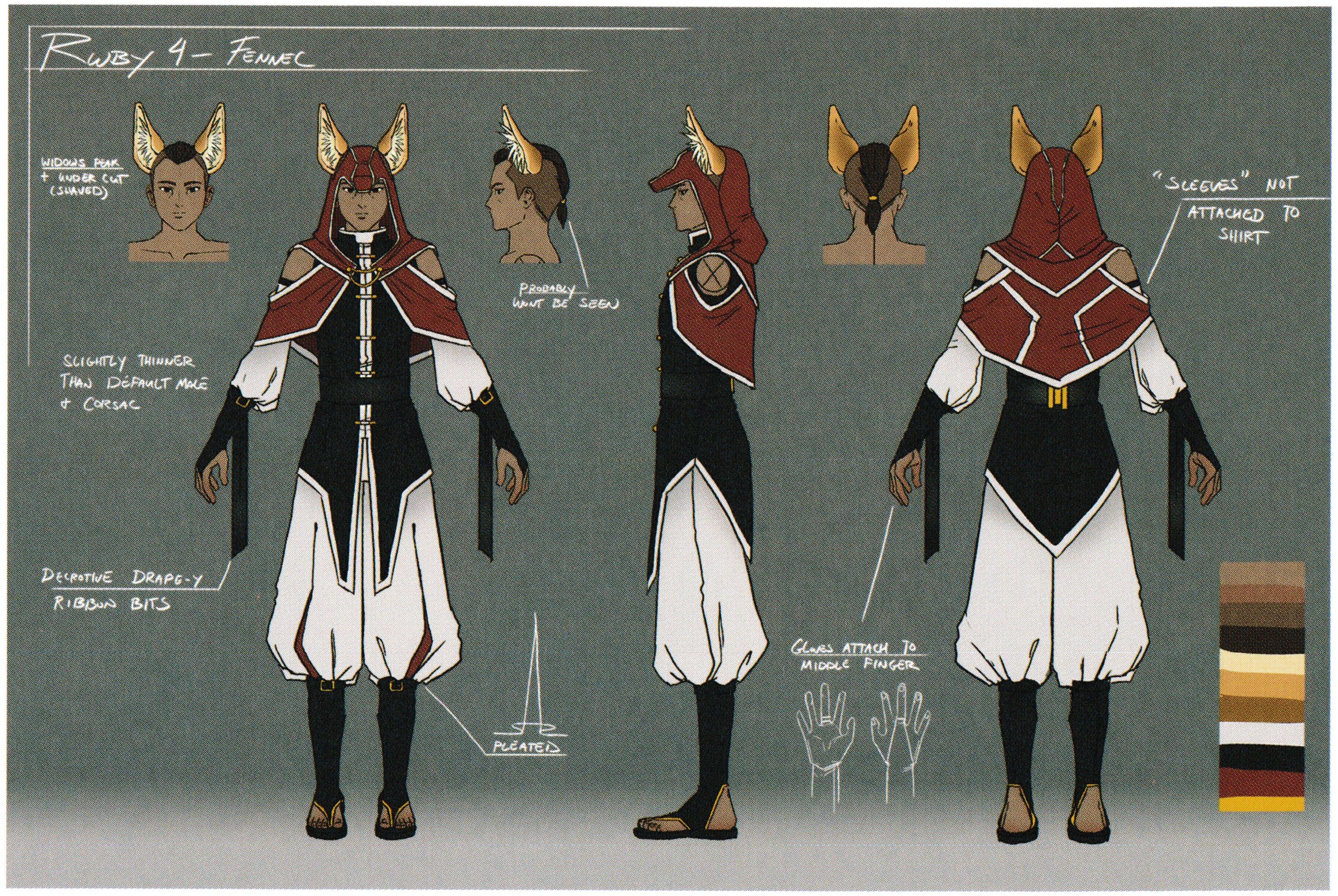
Ilia Amitola

イリア・アミトラ

CV Cherami Leigh Kuhn／伊瀬茉莉也　**SEMBLANCE** 不明

WEAPON ライトニング・ラッシュ（螺旋状で伸縮自在な鞭、剣に変え電撃を流すことも可能）





ABOUT CHARACTER

狐の尻尾を持つファウナス。
ホワイト・ファングのメナジェリー支部の代表を務める。元最高指導者のブレイクの父・ギラには敬意を示しながらも、アダムとの繋がりと彼の危険な企てや、ホワイト・ファングのヴェイルでの非道な行いについては、見て見ぬ振りをする。ホワイト・ファングの工作の障害になりえるベラドンナ家の監視をイリアに命じる。

CV Derek Mears／白熊寛嗣 **SEMBLANCE** 不明 **WEAPON** サイクロン・アンド・インフェルノ（螺旋状の刃の短剣でダストを搭載して火や風を起こす）

Corsac Albain

コサック・アルベイン

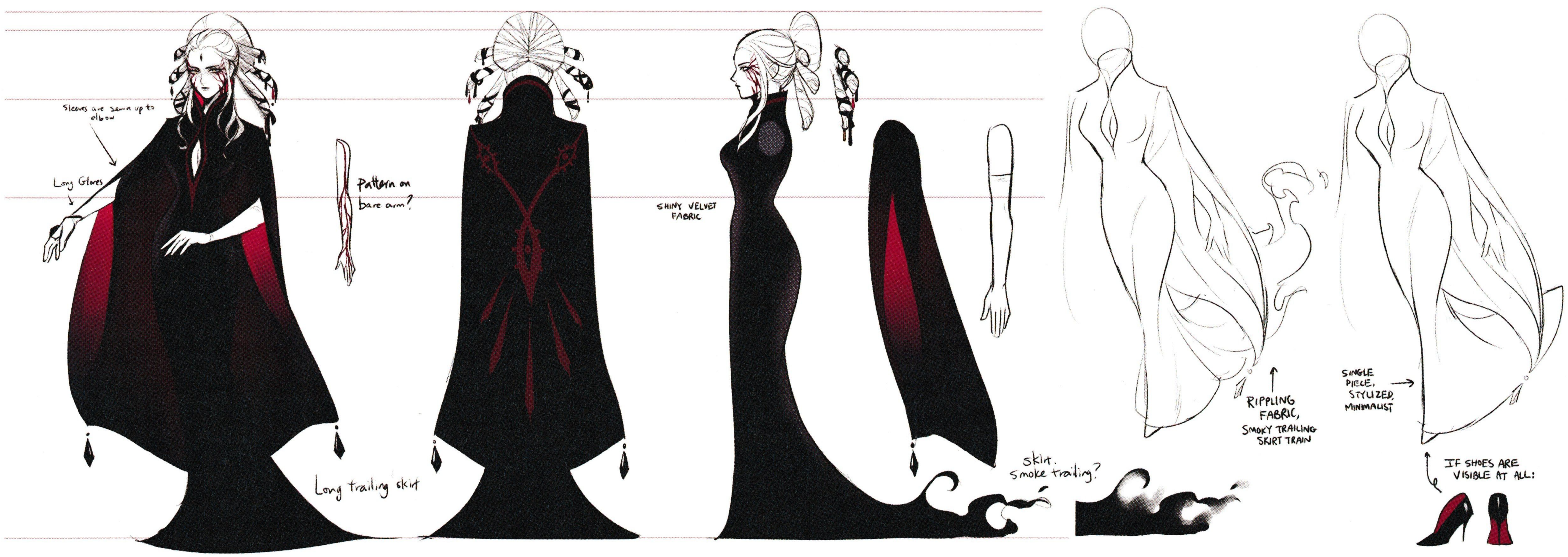
ABOUT CHARACTER

狐の耳を持つファウナス。兄・コサックとともに代表を務める。アダムのリーダーシップにより起こる問題を懸念したり、彼の精神状態を疑う冷静さもある。

CV Mike McFarland／矢野智也 **SEMBLANCE** 不明
WEAPON サイクロン・アンド・インフェルノ

Fennec Albain

フェネック・アルベイン



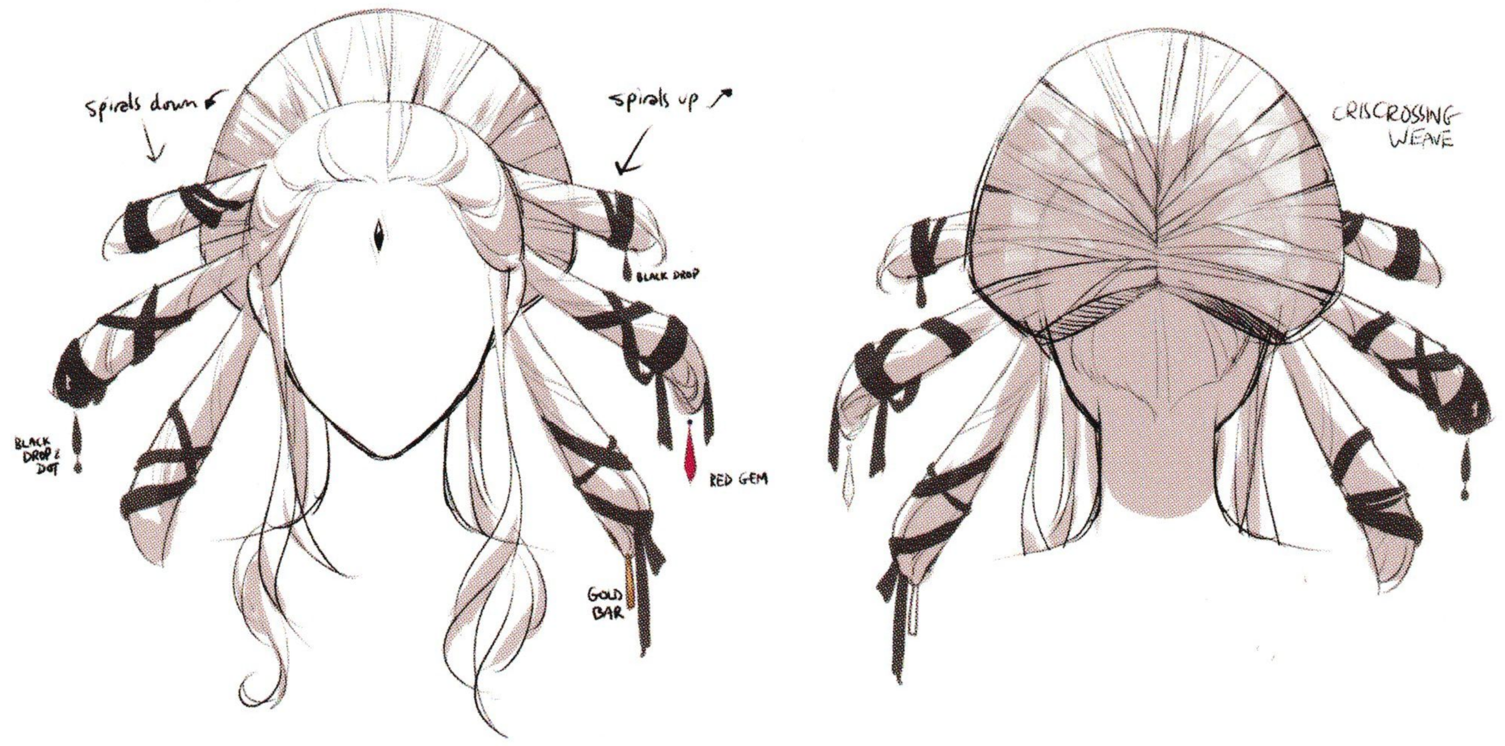
About Style by Patrick Rodriguez

大いなる『悪』の象徴である彼女はドレスの裾から黒い霧を流しています。不吉かつ神秘的な印象を作るため、黒のドレスはごくシンプルなデザインでグリムのように赤の文様がちりばめられています。

CV Jen Taylor ／井上喜久子

Salem

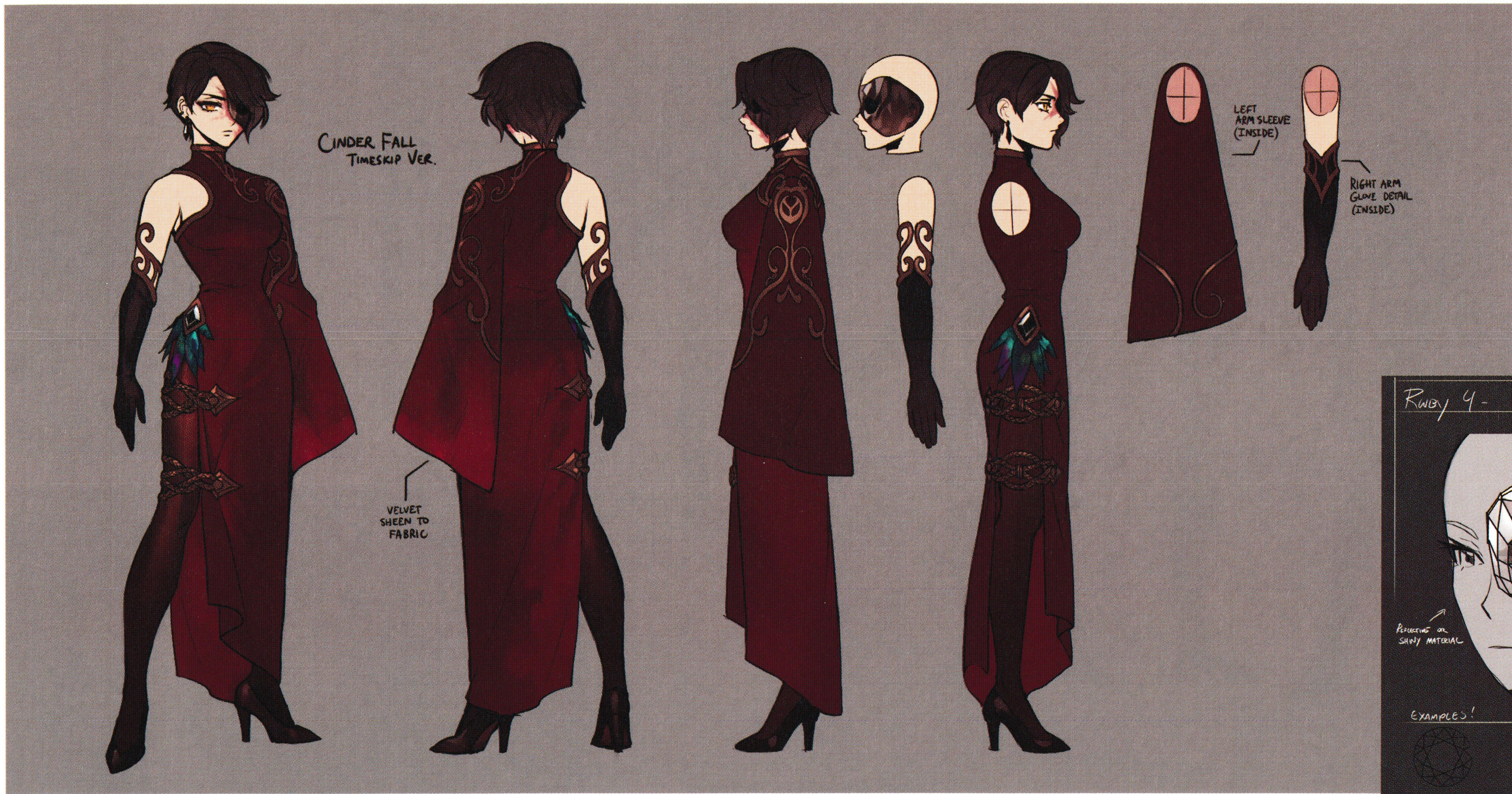
セイラム





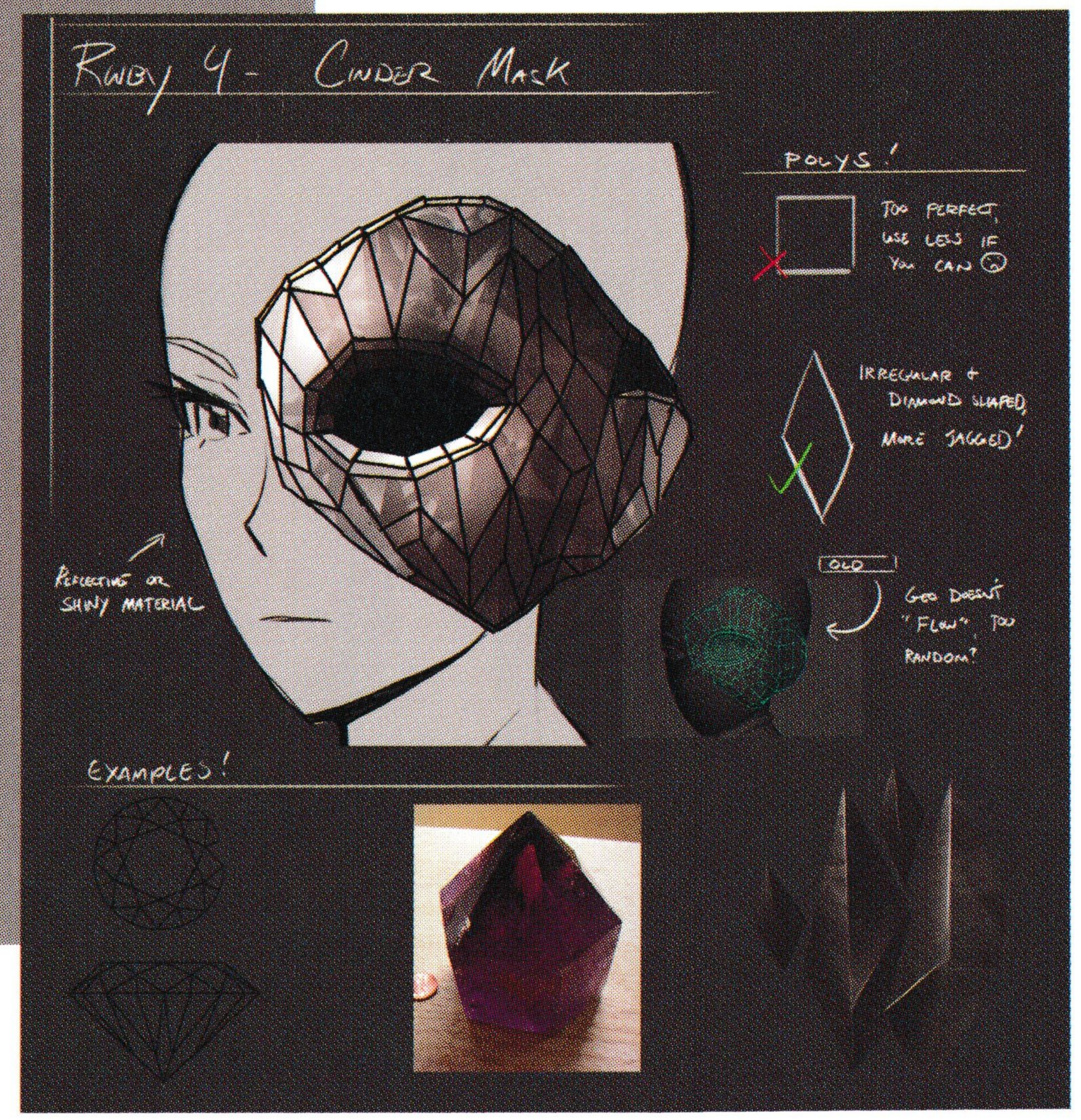
ABOUT CHARACTER

シンダーに力を授け、指示を与えていた全ての黒幕。グリムを生み出し、使役するという底知れない力を持つ謎多き存在。オズピンとは永く敵対してきたようだが、狙いはレムナントに存在する4つのレリックを集め神にも匹敵する力を手に入れることらしく、レリックを守護する4つのアカデミーを標的にしている。



About Style by Patrick Rodriguez

ルビーに惨敗して自信喪失しているのと、その体の傷が見えないよう、肌の露出をおさえた衣装になっています。



CV Jessica Nigri／甲斐田裕子

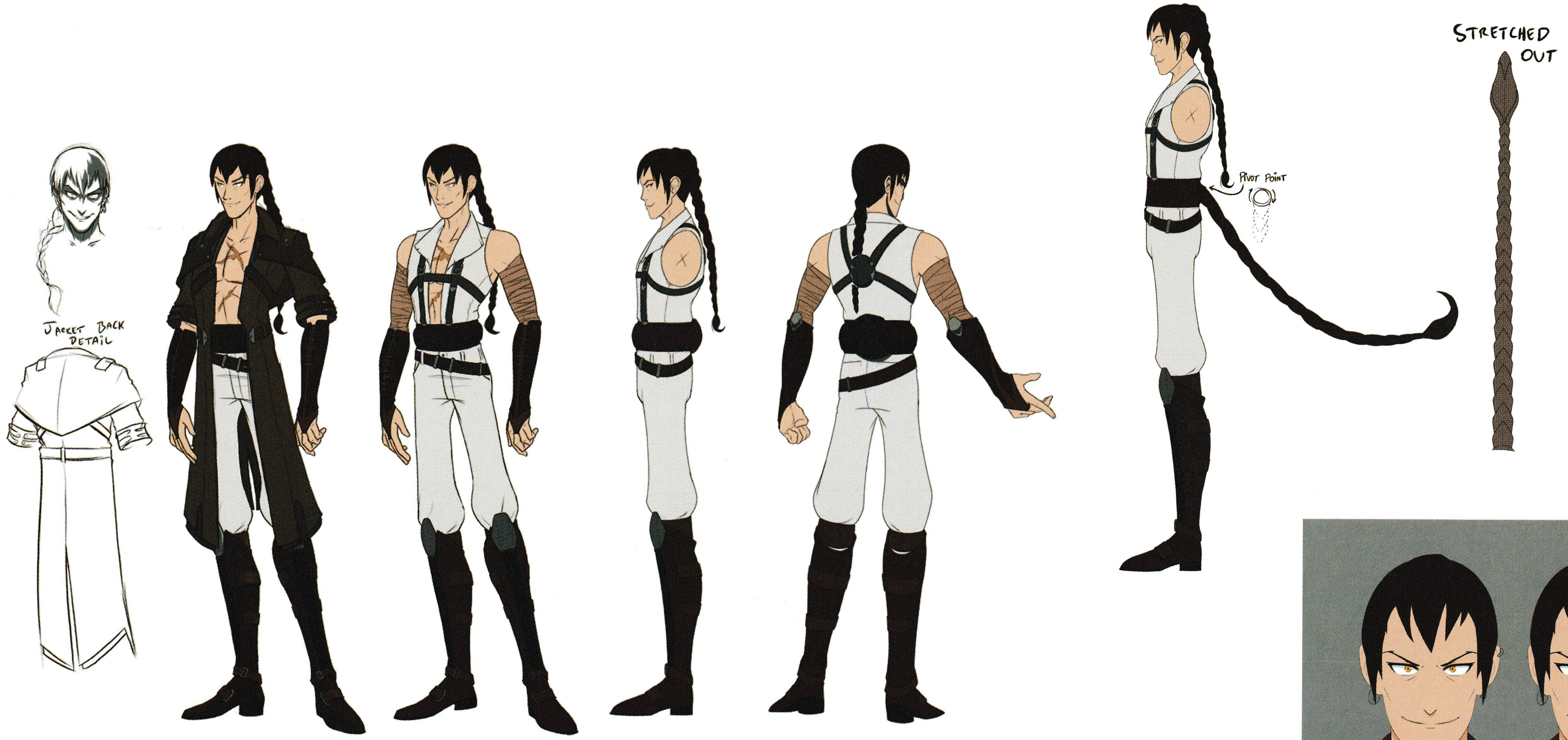
SEMBLANCE スコーチング・カレス　**WEAPON** ミッドナイト

Cinder Fall

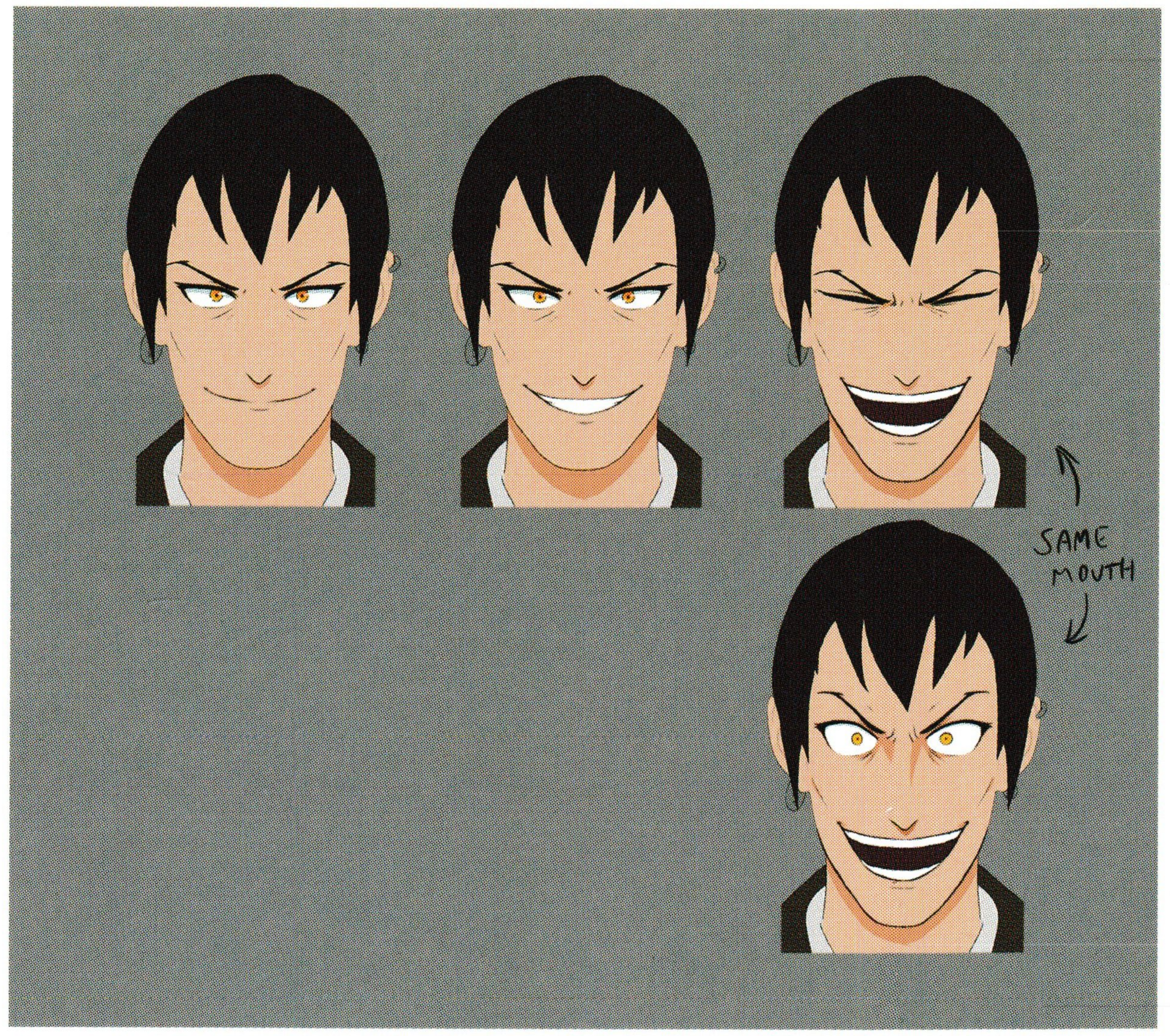
シンダー・フォール

ABOUT CHARACTER

強力なセンブランスと圧倒的な戦闘能力を持ち、非情で残酷。部下のエメラルド、マーキュリーとともにビーコンに侵入し、オズピンが保護していた秋の女神・アンバーとレリックの隠し場所を探っていた。ヴァイタル・フェスティバル・トーナメントでは罠を仕掛け人々を大きな混乱へ陥れ、グリムをおびき寄せビーコンを陥落へ導いた。アンバーから『秋の女神』の力を奪うも、ルビーが『銀の眼の戦士』の力を発動させた衝撃により深刻なダメージを負った。口もきけない状態にあり、現在セイラムの下で療養中。







ABOUT CHARACTER

猛毒を持つサソリの尾を生やすファウナスで、セイラムを女王と敬う。『春の女神』を探す任に就いていたが、『銀の眼の戦士』の力を持つとされるルビー捕獲に任を変更し彼女を追う。エキセントリックで攻撃的な言動で、戦闘能力はクロウに匹敵する。ハサミ型の刃物と二連装マシンガン装備の手甲型の武器を装着し、俊敏な動きを活かした格闘術でチームRNJRを圧倒する。

About Style by Patrick Rodriguez

狂気的でハイテンション、そして狂暴な彼の細い体型や髪形、カラーリングは、数種類のサソリをモデルに作られました。

Tyrian Callows
ティリアン・キャロウズ

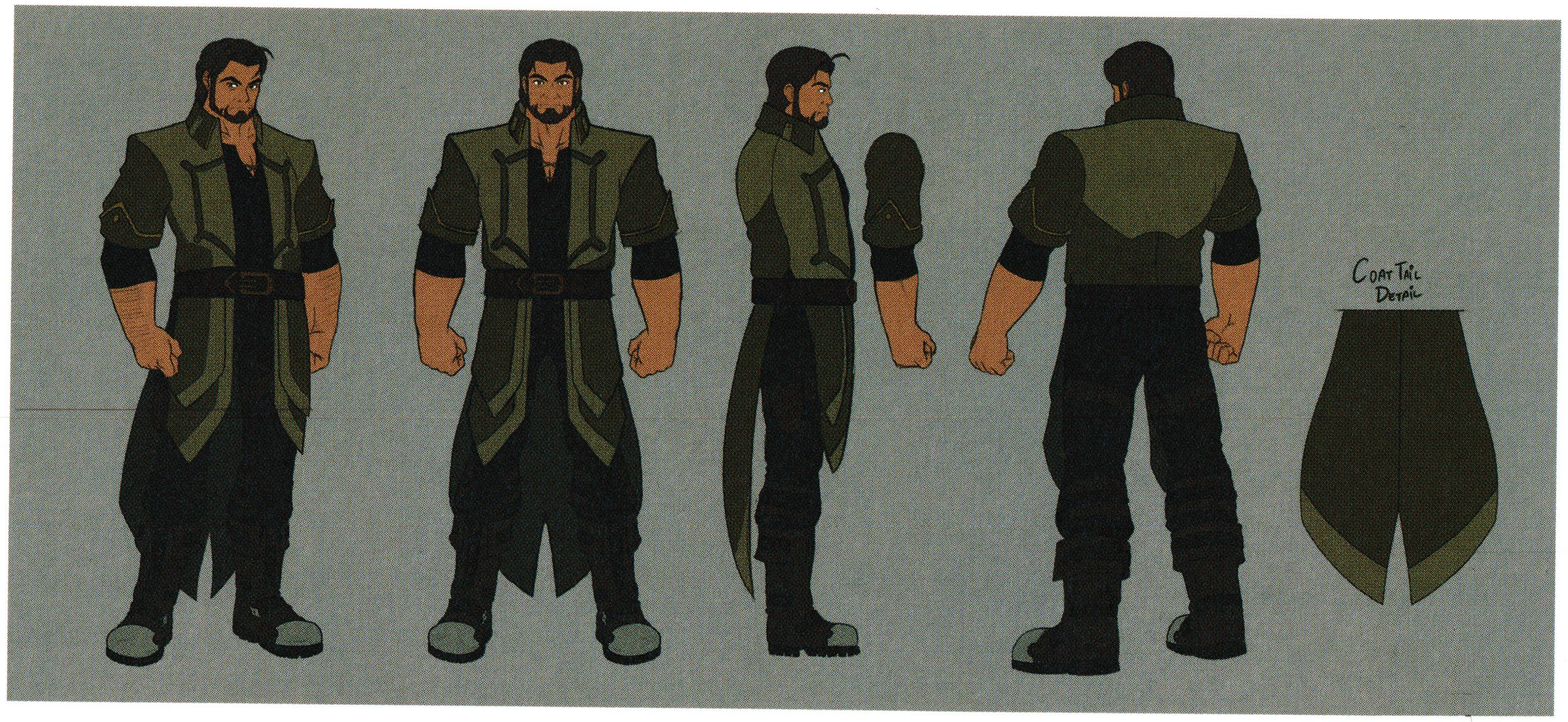
CV Josh Grelle／塩屋 翼　**SEMBLANCE** オーラ・ディスラプション（相手のオーラの破壊）
WEAPON クイーンズ・サーヴァンツ

ABOUT CHARACTER

セイラムの命でホワイト・ファングとの交渉の任に就く。ヘイヴン・アカデミーに向かう道中のオスカーを助け、「こんなことでつまずくな」という忠告をする。

CV William Orendorff／大塚明夫 **SEMBLANCE** ナミング・エージェント（自身の痛覚を遮断する） **WEAPON** ダスト・インフュージョン（ダストを注入した肉体強化による肉弾戦闘）

Hazel Rainart
ヘイゼル・ライナート



About Style by Patrick Rodriguez

威厳のある姿にすべく、大きくそそり立つ壁のようなスタイルになっています。



About Style by Patrick Rodriguez

知的で威厳がある人物に見えるよう、衣装はスーツに。悪役らしい口ひげを加えることで全体に一体感がでました。



ABOUT CHARACTER

セイラムの命によりシンダーの代役としてミストラルでの交渉の任に就く。

CV Christopher Sabat／大川 透
SEMBLANCE 不明
WEAPON リボルバー（名称不明）

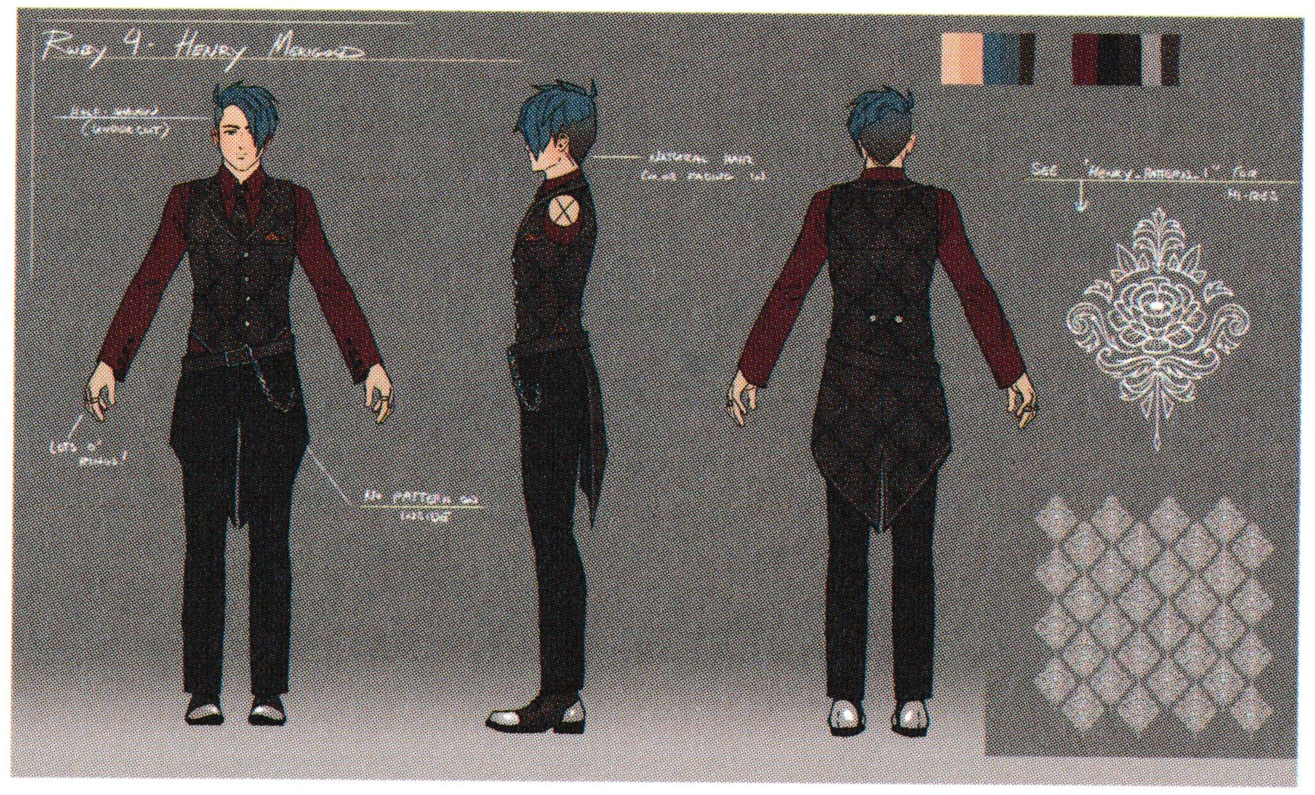
Arthur Watts
アーサー・ワッツ

Henry Marigold

ヘンリー・マリーゴールド

ABOUT CHARACTER

アトラスの富裕層の青年。ヴェイルへのチャリティーを名目としたシュニー・ダスト・カンパニー主催のパーティーでワイスの気を引こうとして失言し、彼女の怒りを買う。



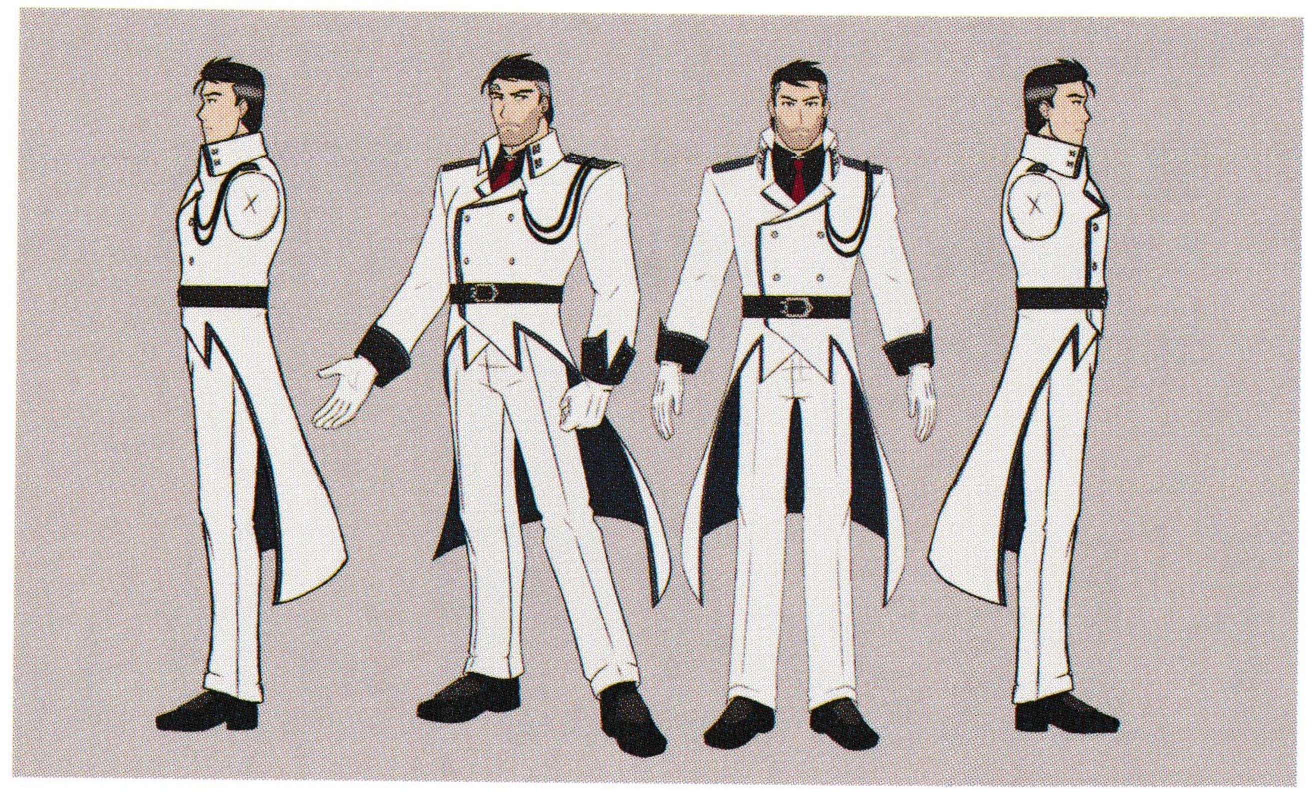
CV Alejandro Saab／矢野智也

James Ironwood

ジェームズ・アイアンウッド

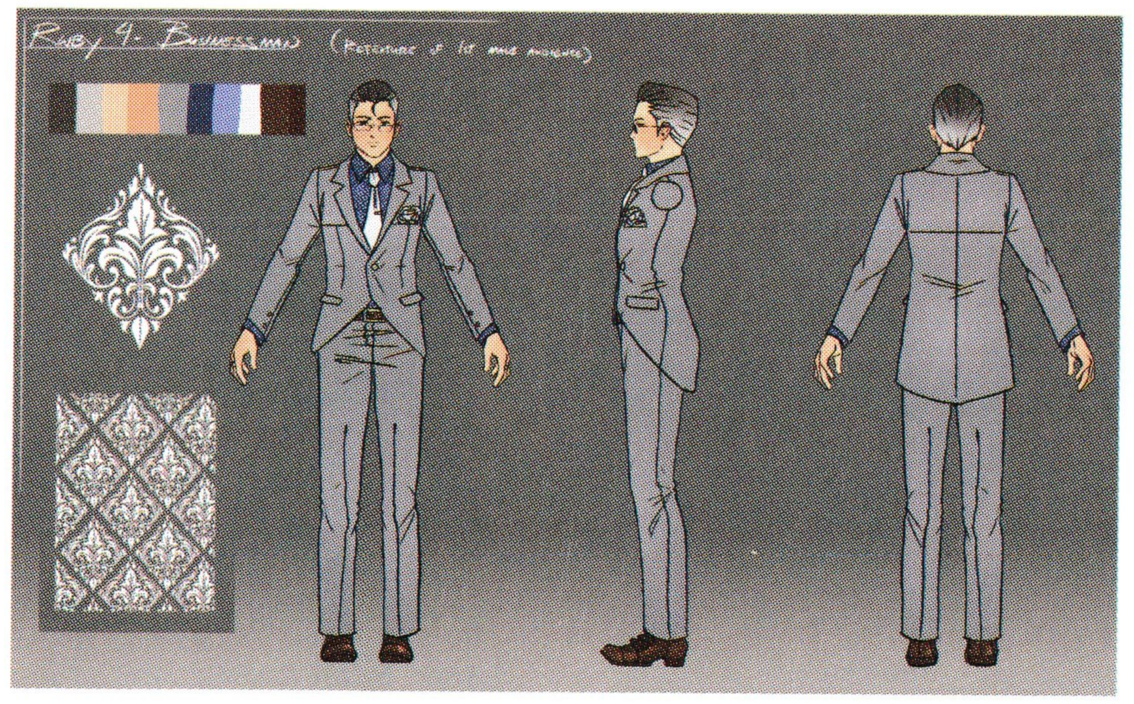
ABOUT CHARACTER

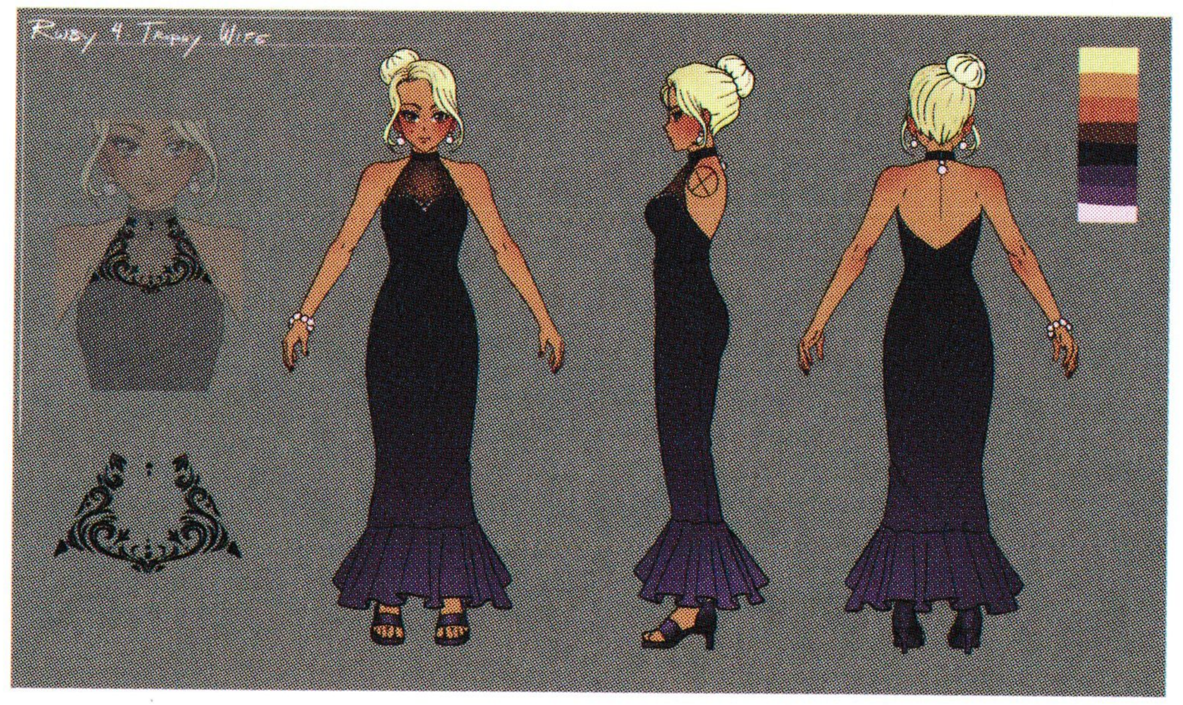
アトラス軍将軍でアトラス・アカデミーの学長。オズピンやクロウとは旧知の仲。ビーコン崩壊を目の当たりにした彼はアトラス国民を守るためにかなり強引で早急なやり方で完全なる鎖国化を推進しようとする。



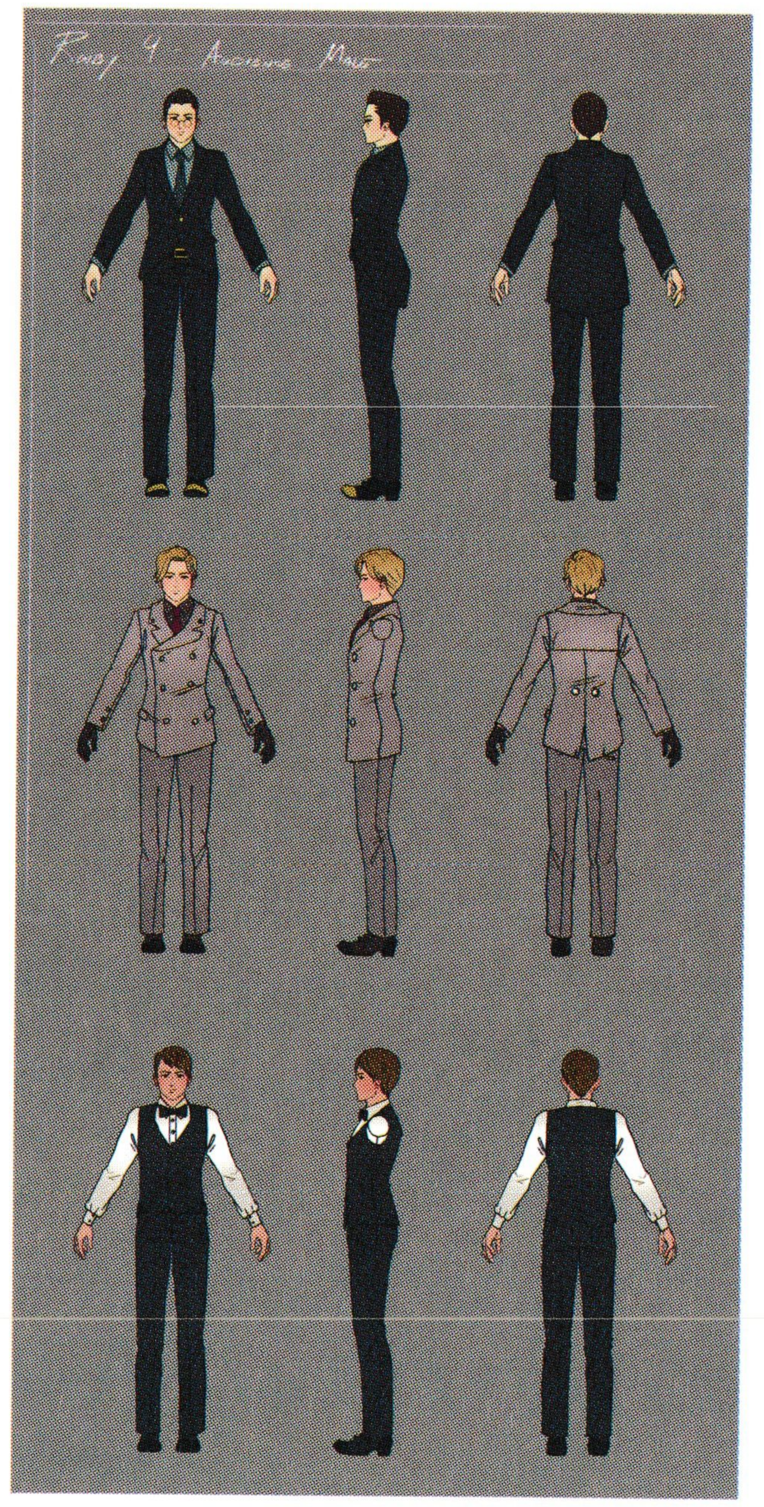
CV Jason Rose／てらそままさき SEMBLANCE メトル WEAPON デュー・プロセス

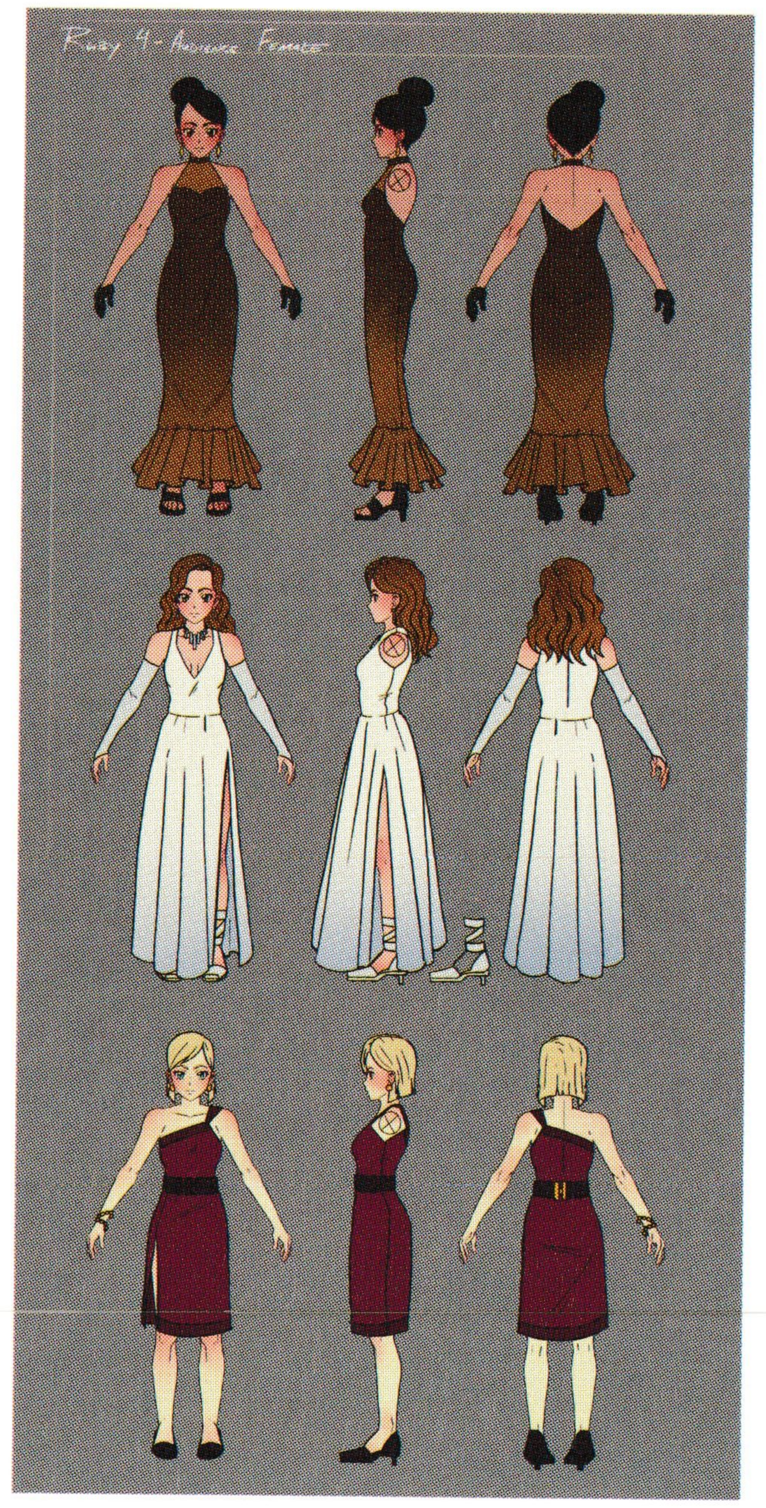
アトラス・シティの人々







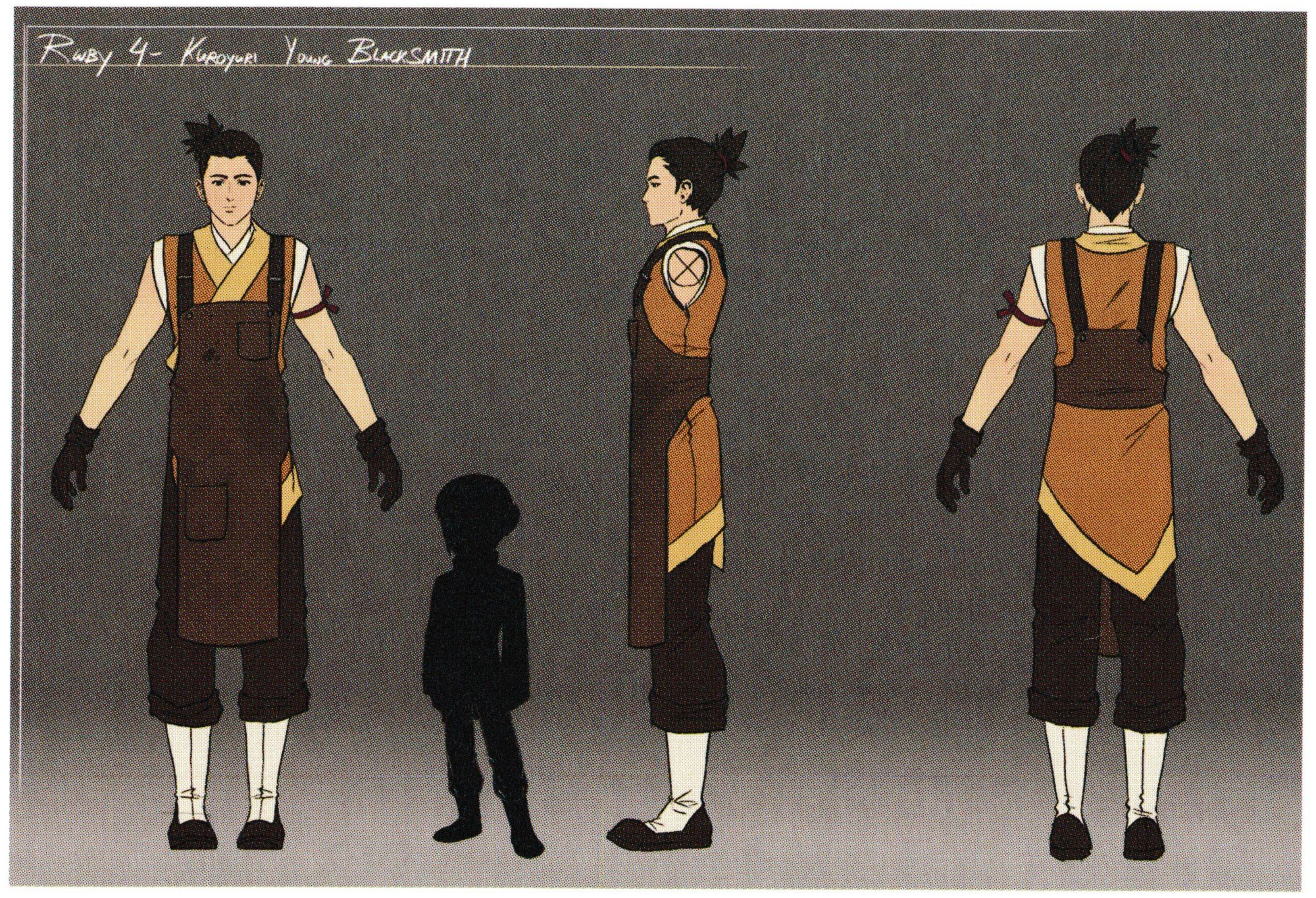


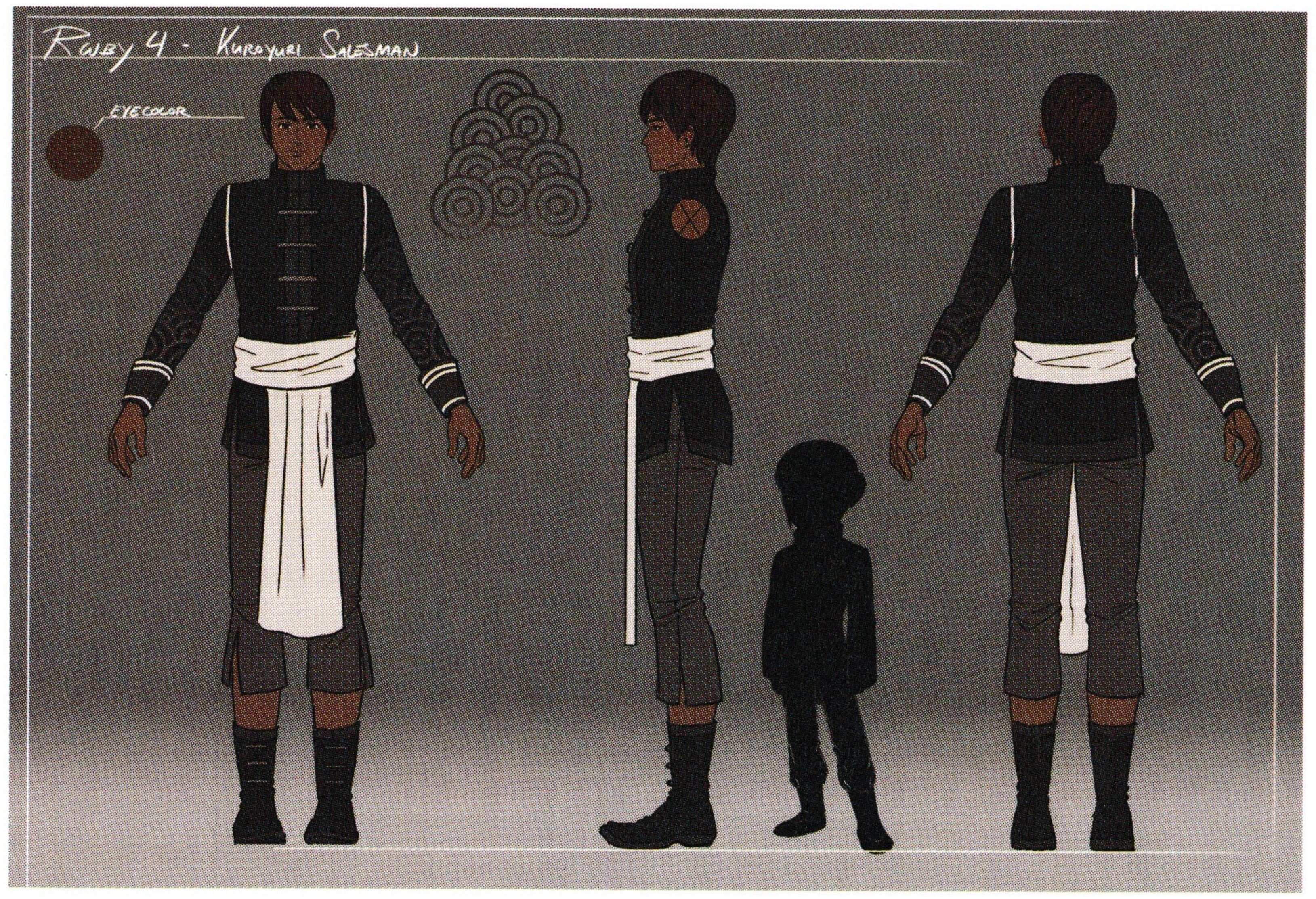


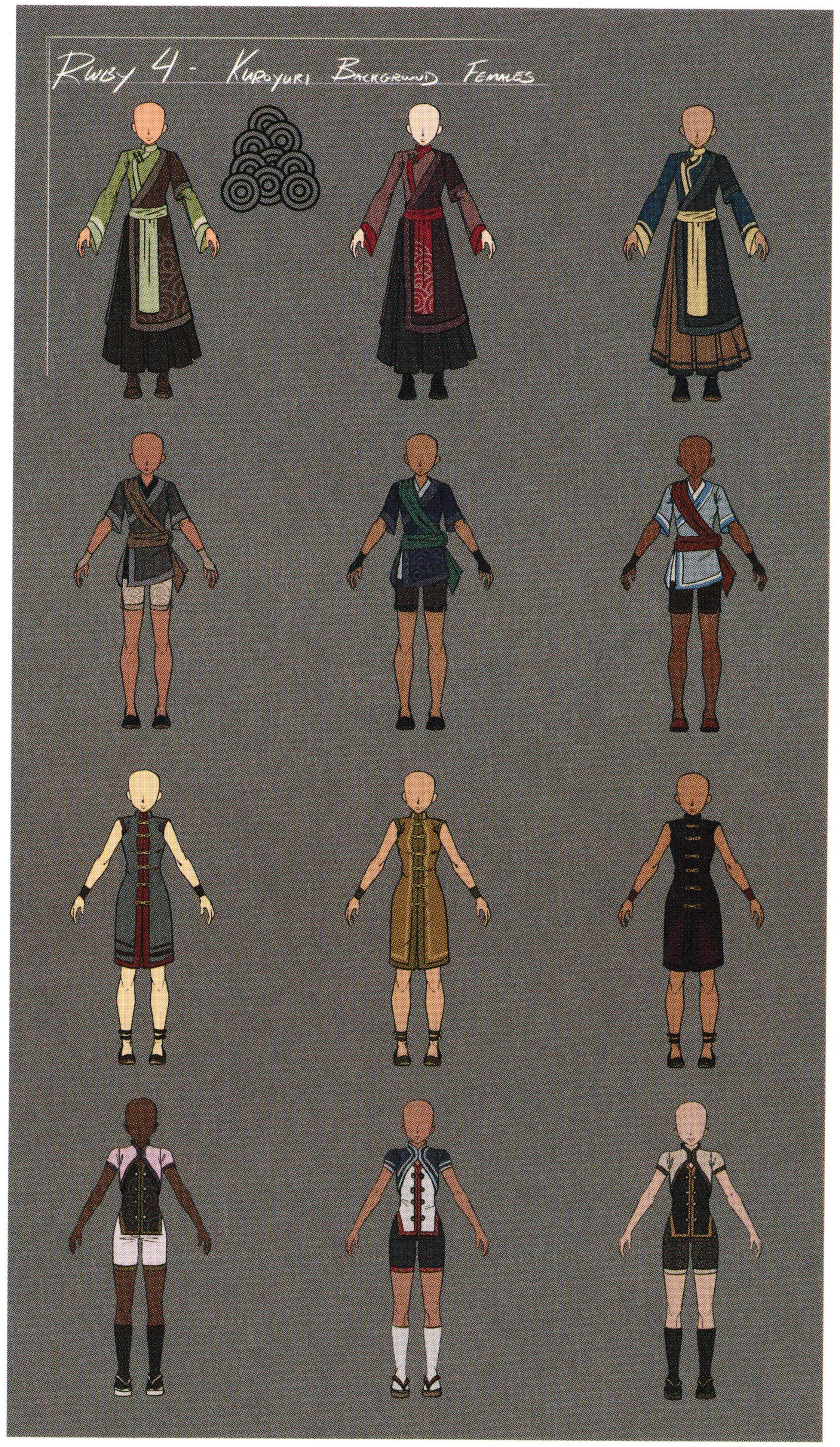
Extras

エキストラ

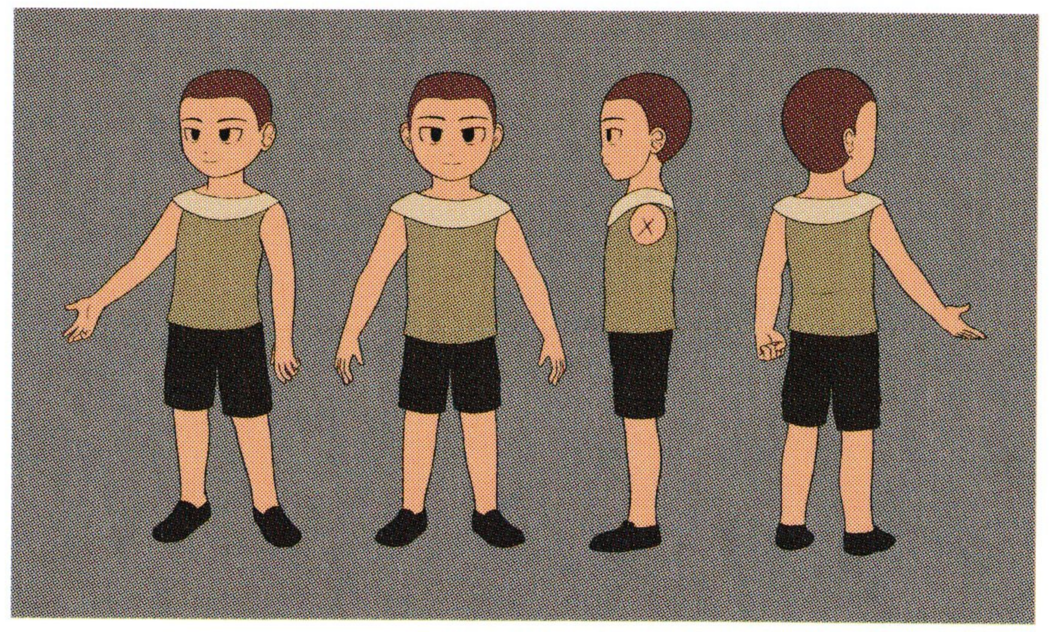
クロユリの村の人々

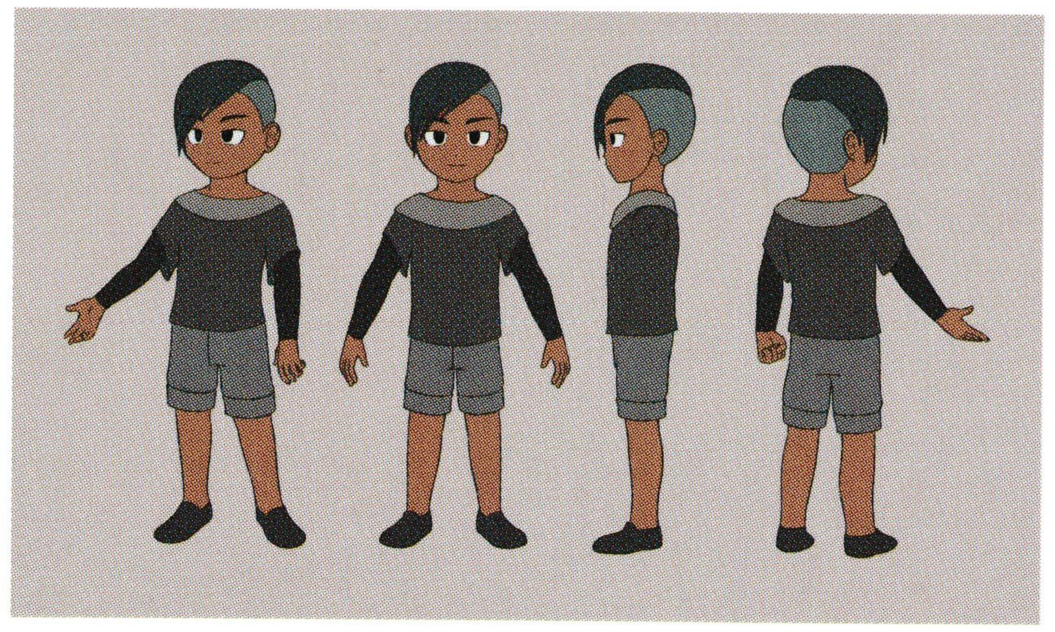


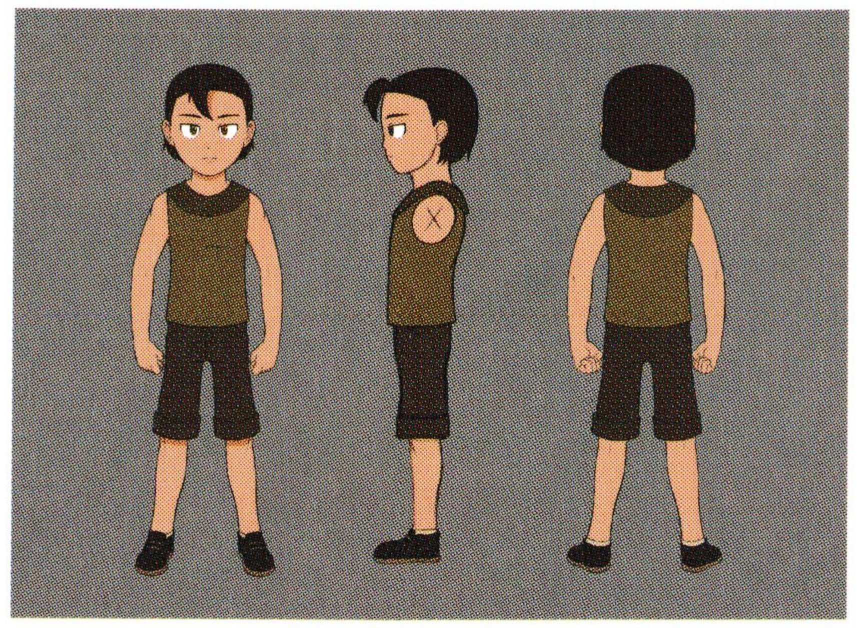




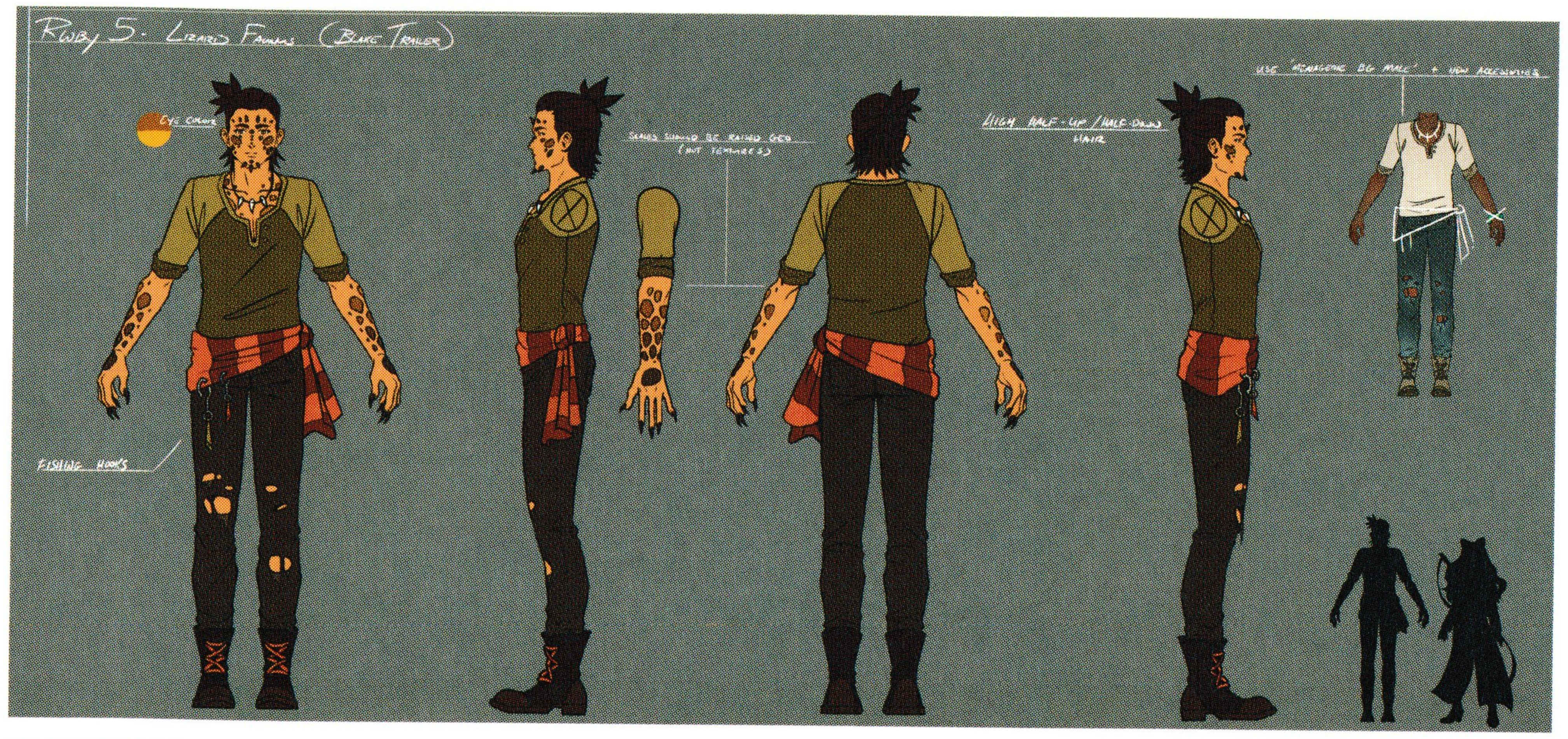


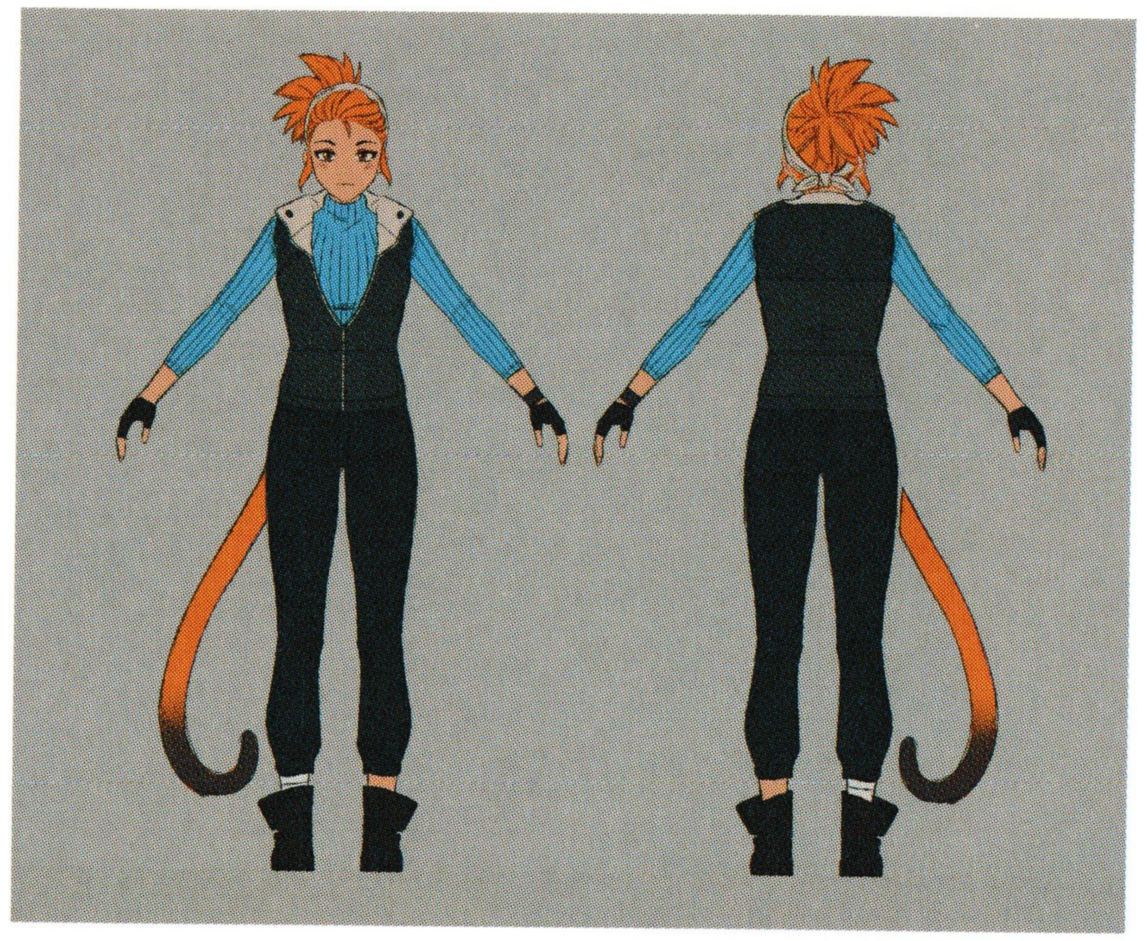




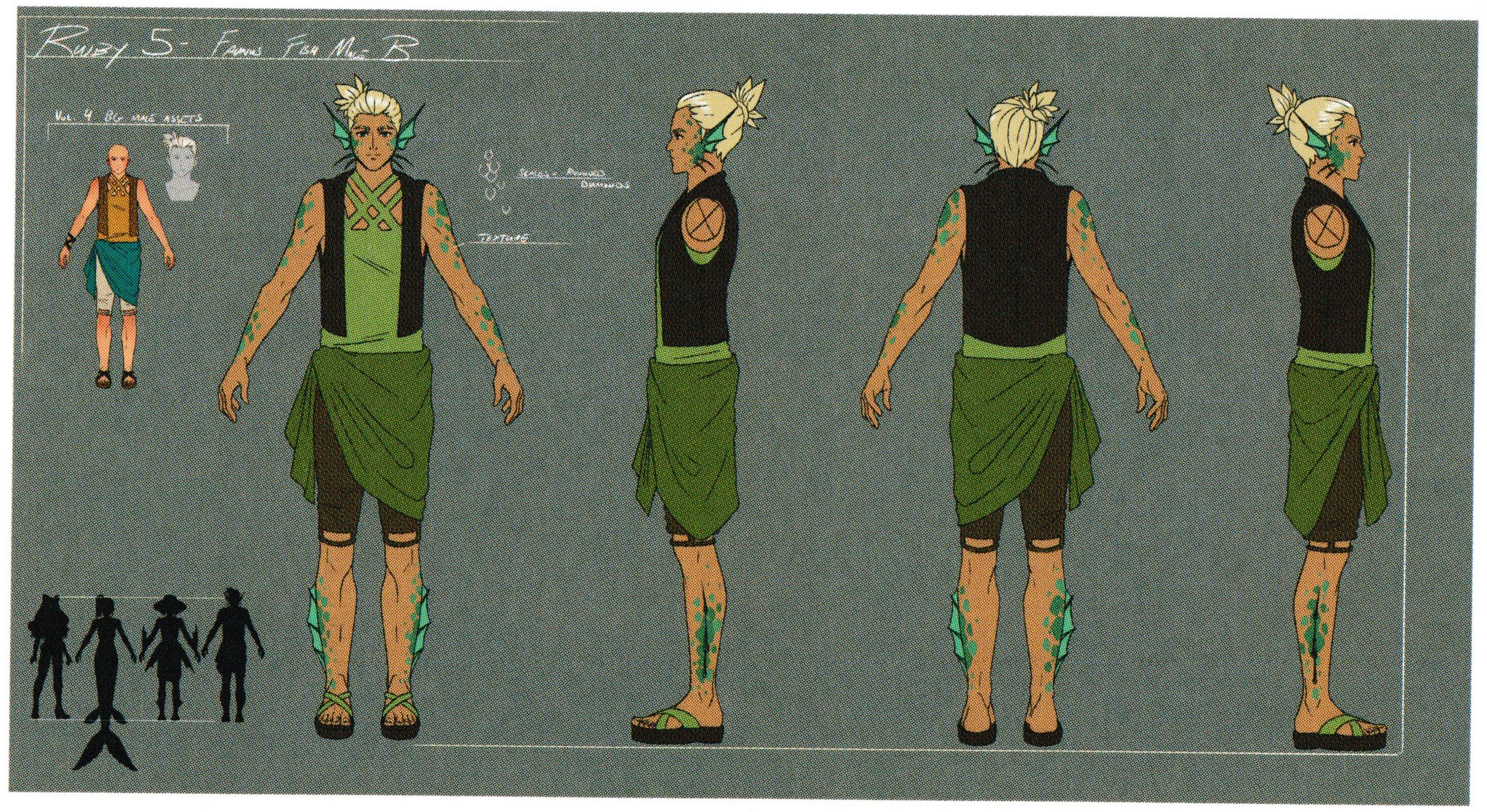


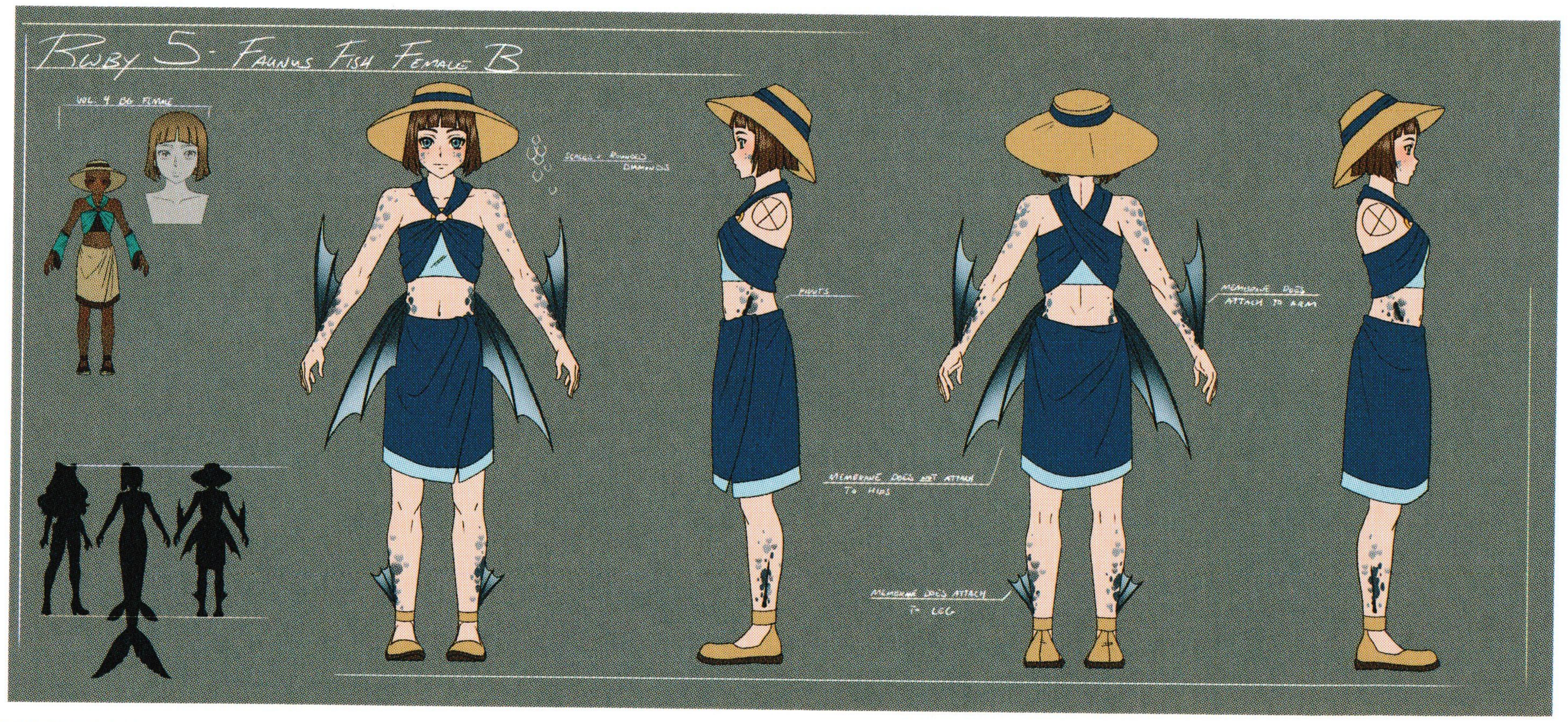
メナジェリーのファウナス

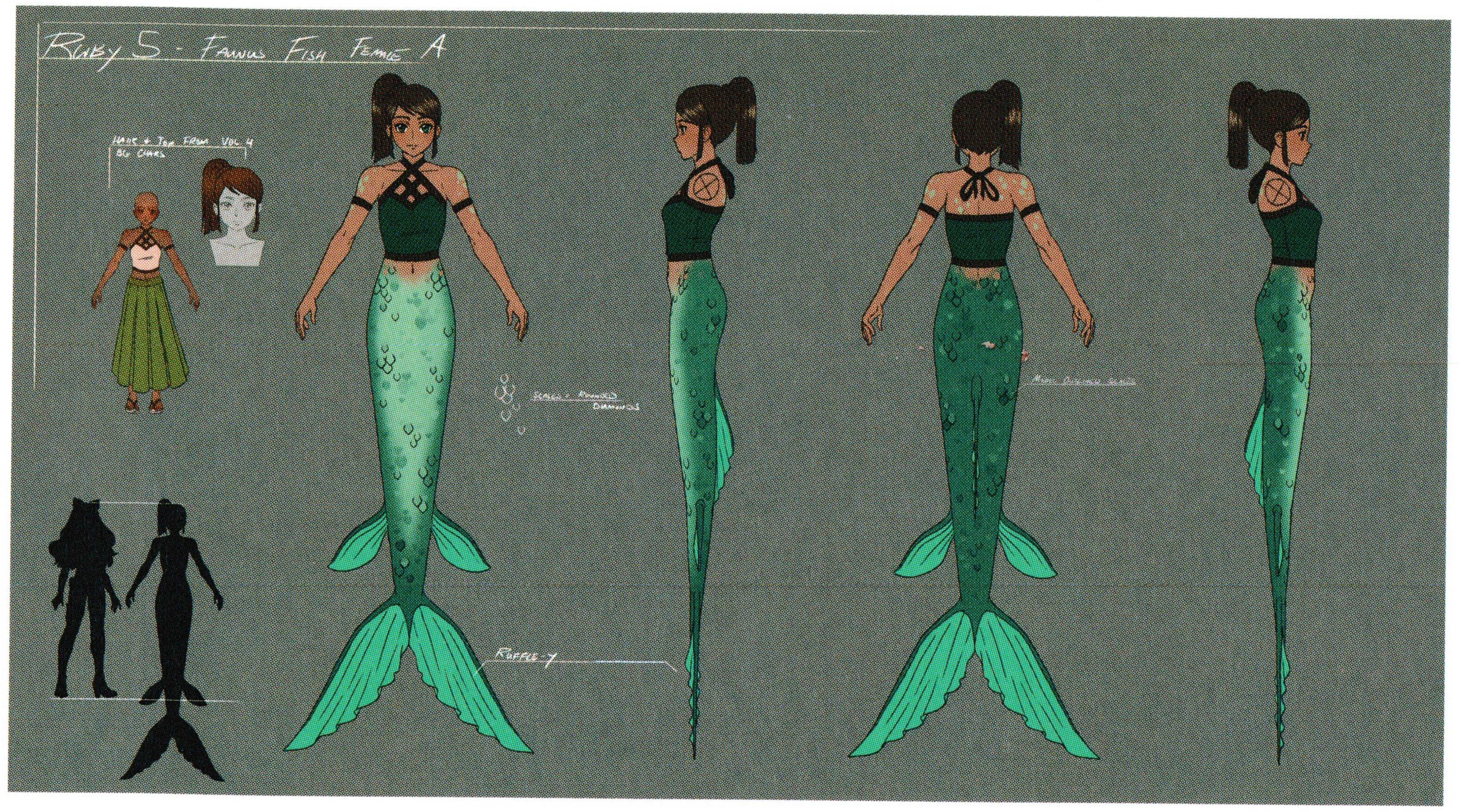


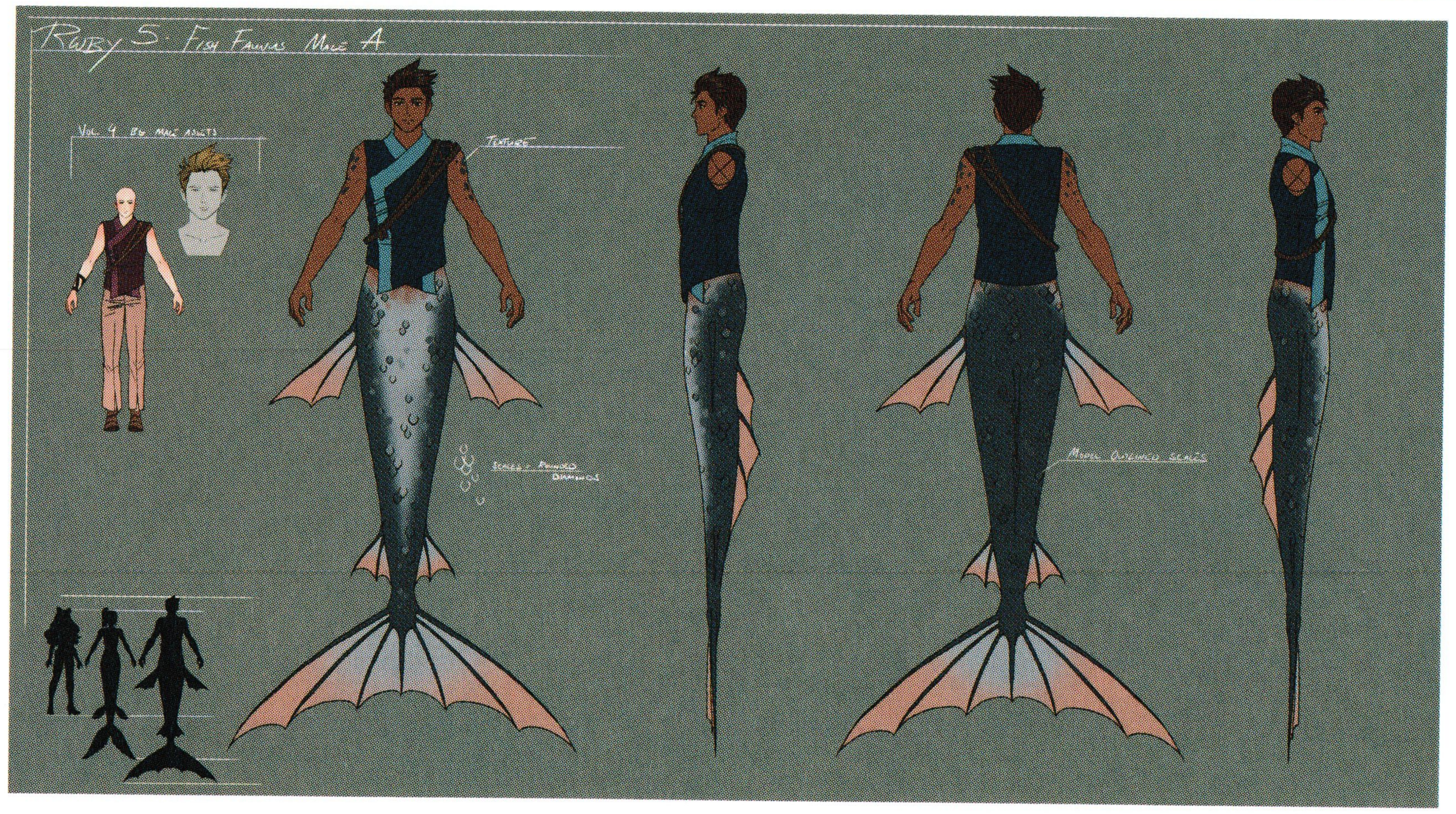








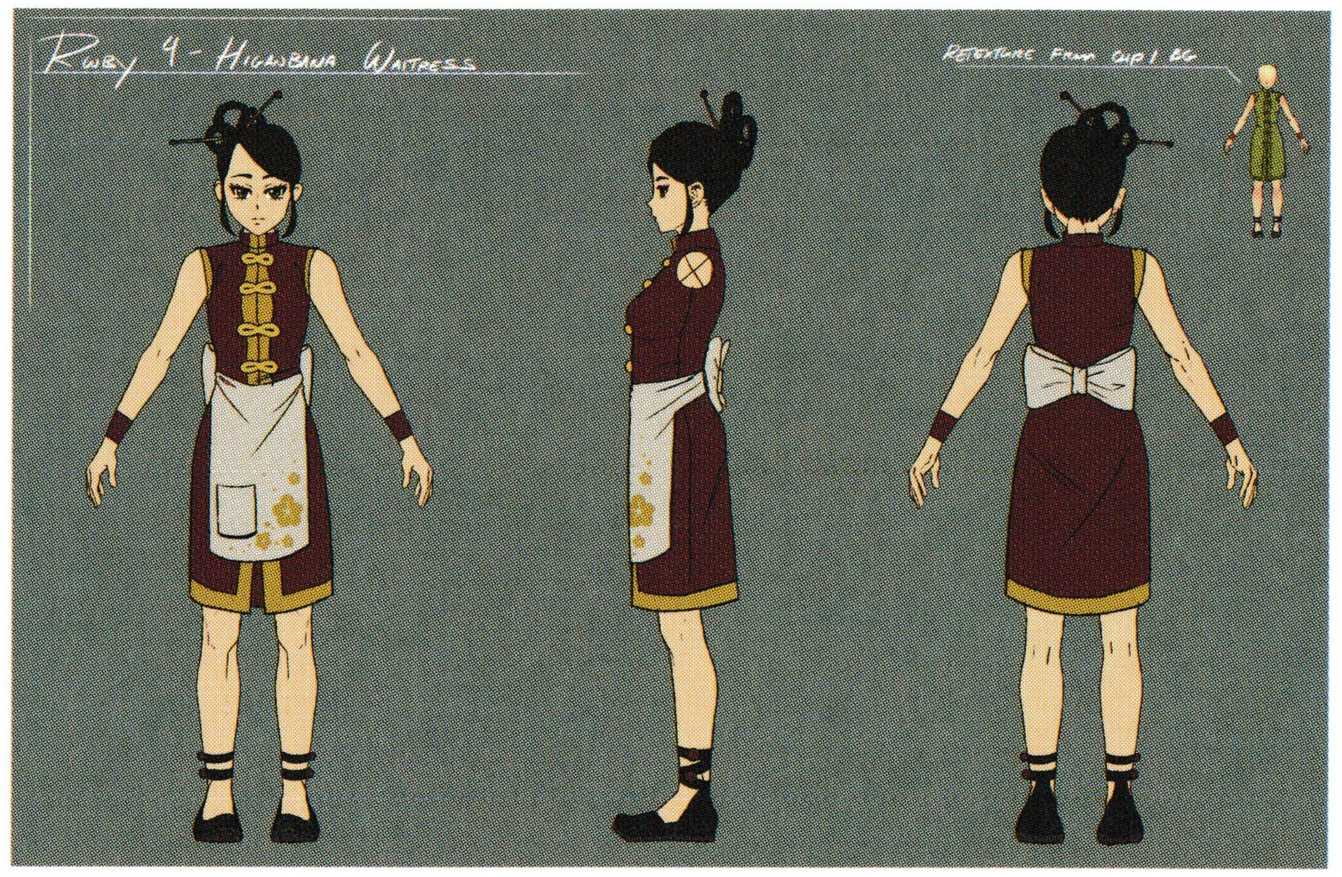




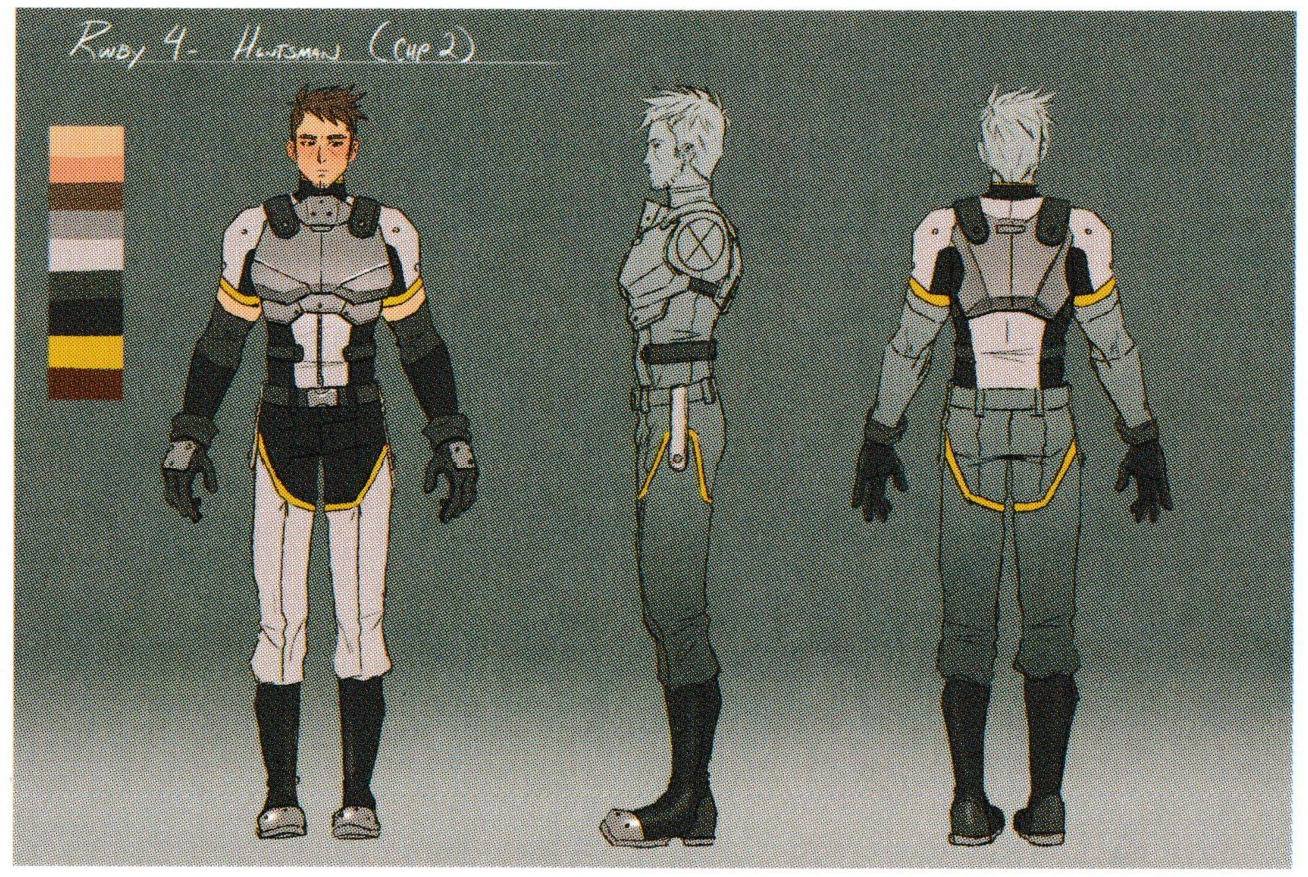
アニマ大陸でルビーたちが訪れる村の鍛冶屋



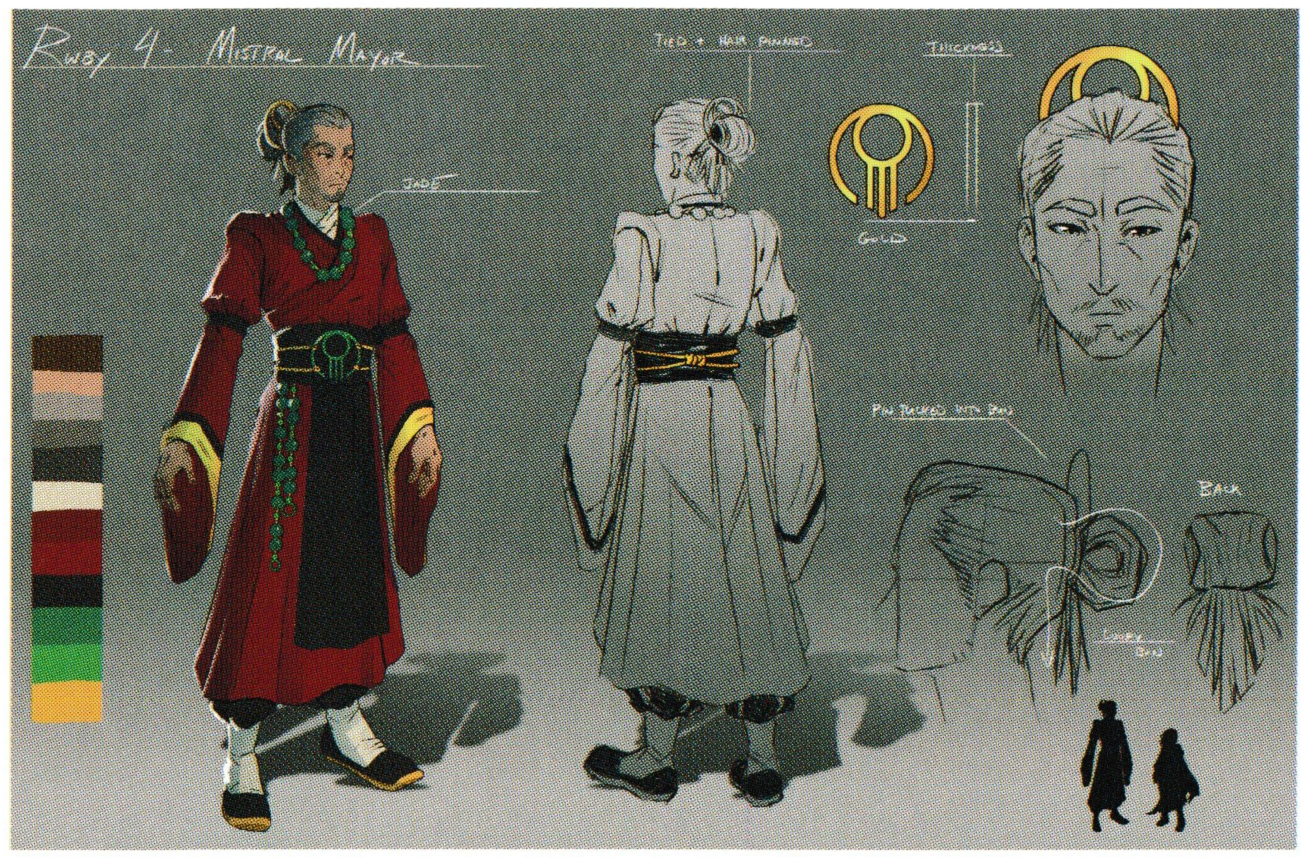
ヒガンバナの村にある酒場のウェイトレス



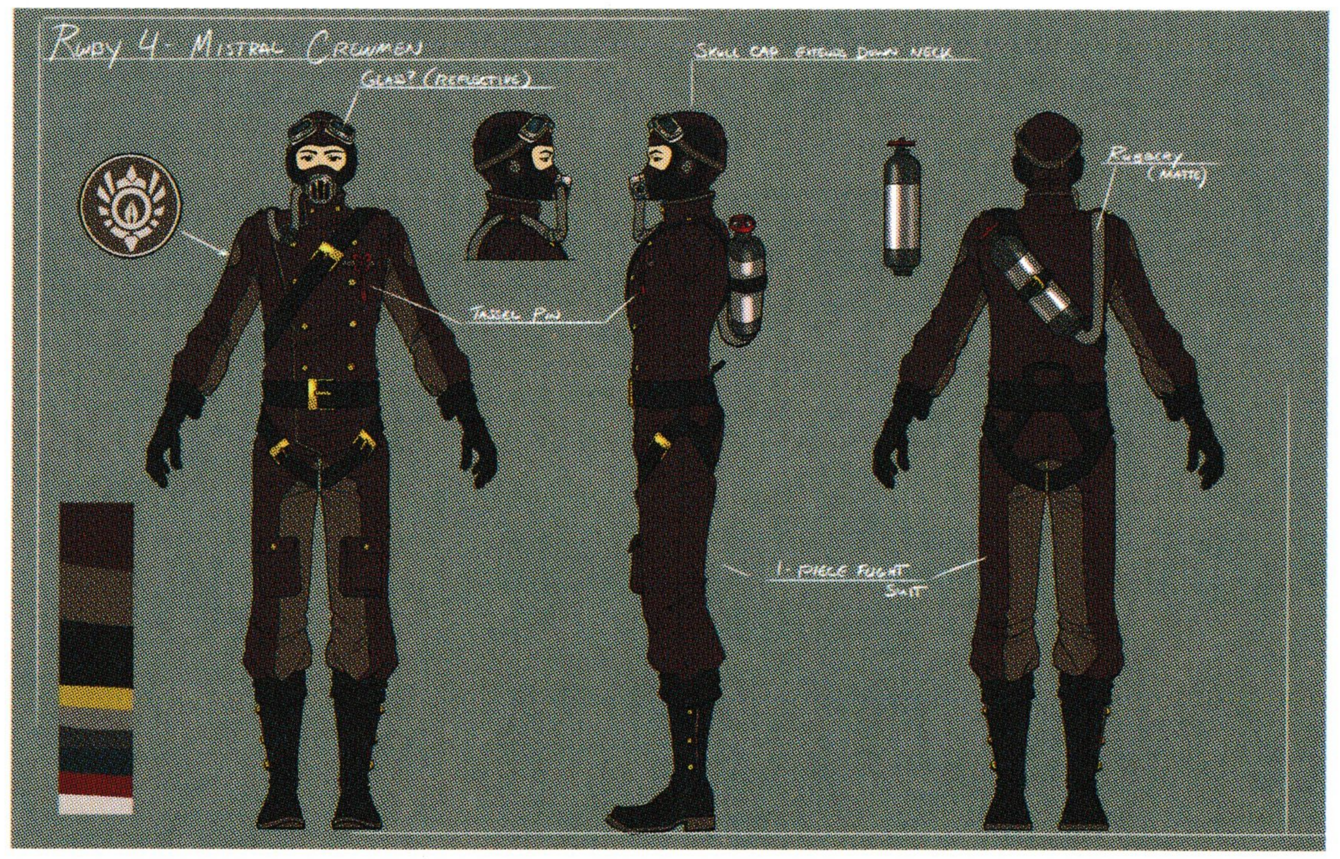
シオンの村のハンター

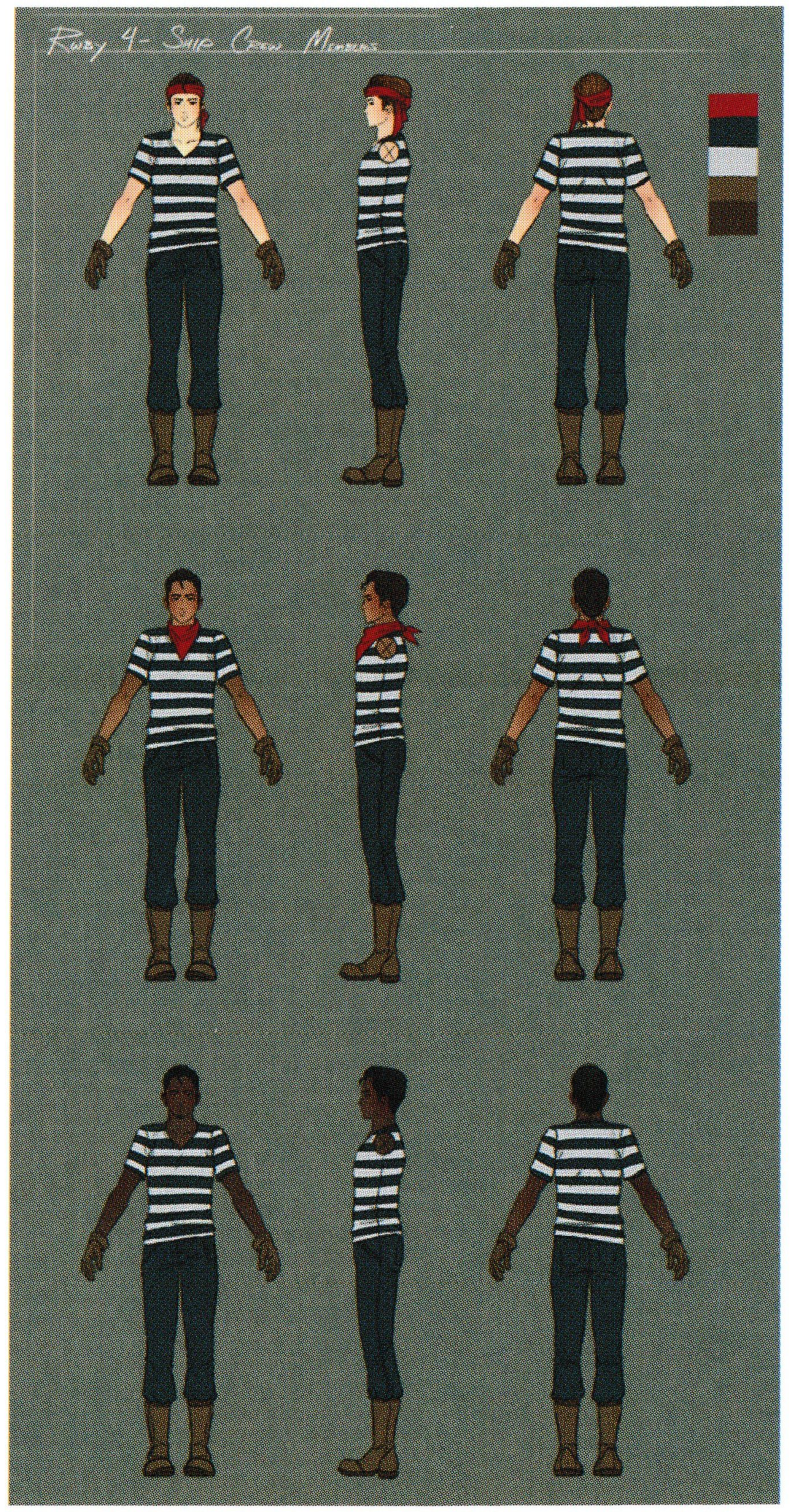


アニマ大陸でルビーたちが訪れる村の村長

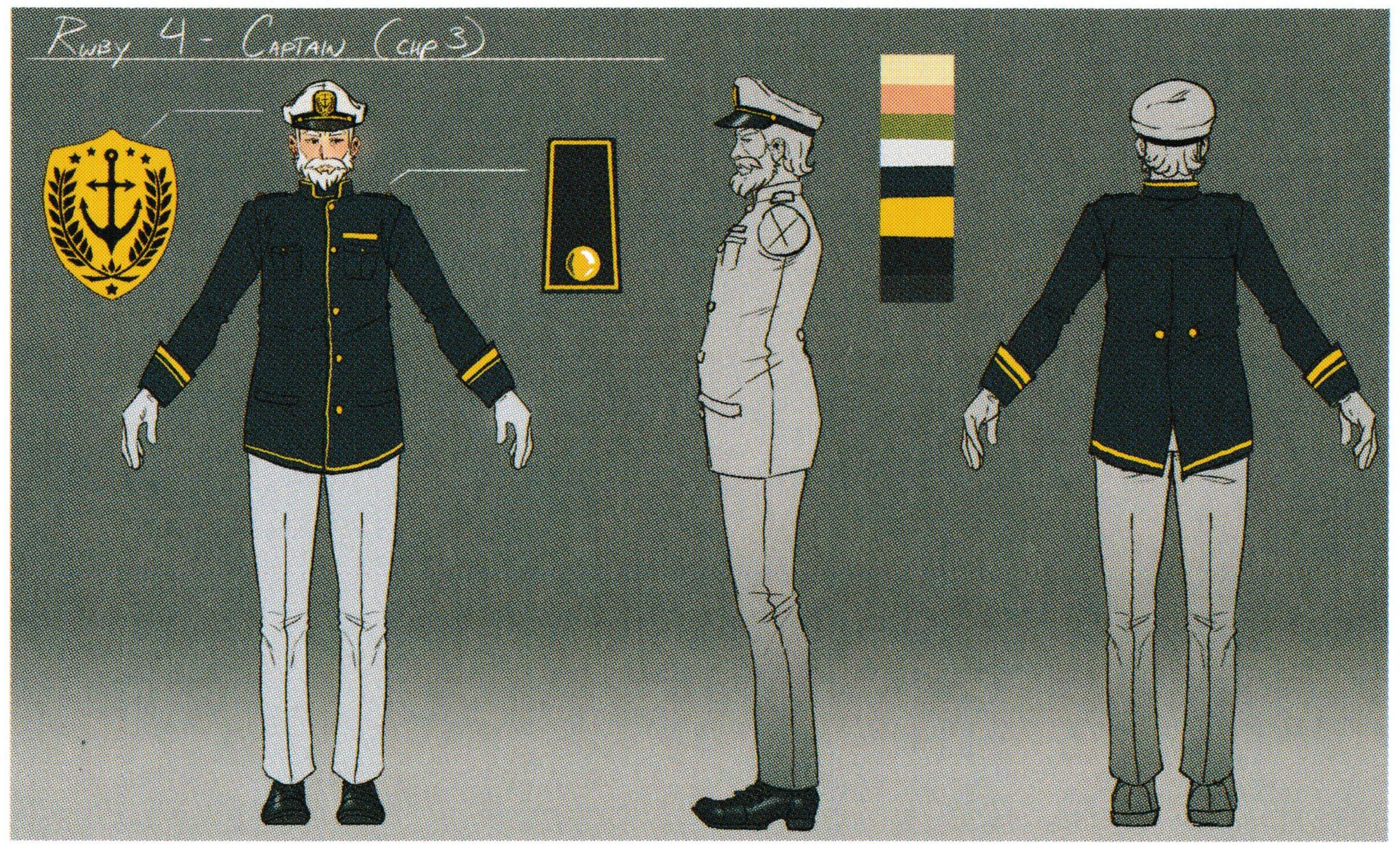


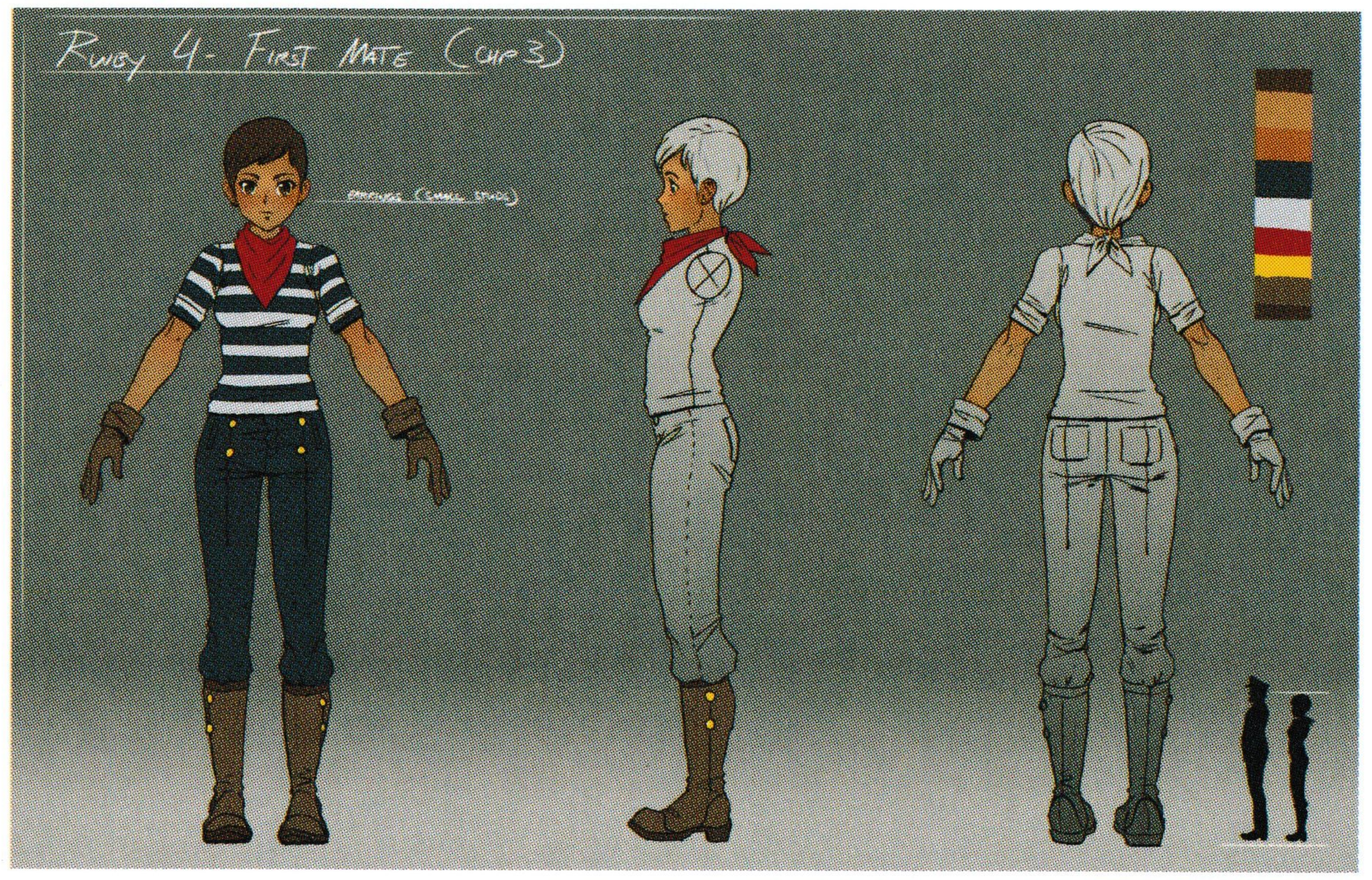
ヘイヴンのエアシップのクルー

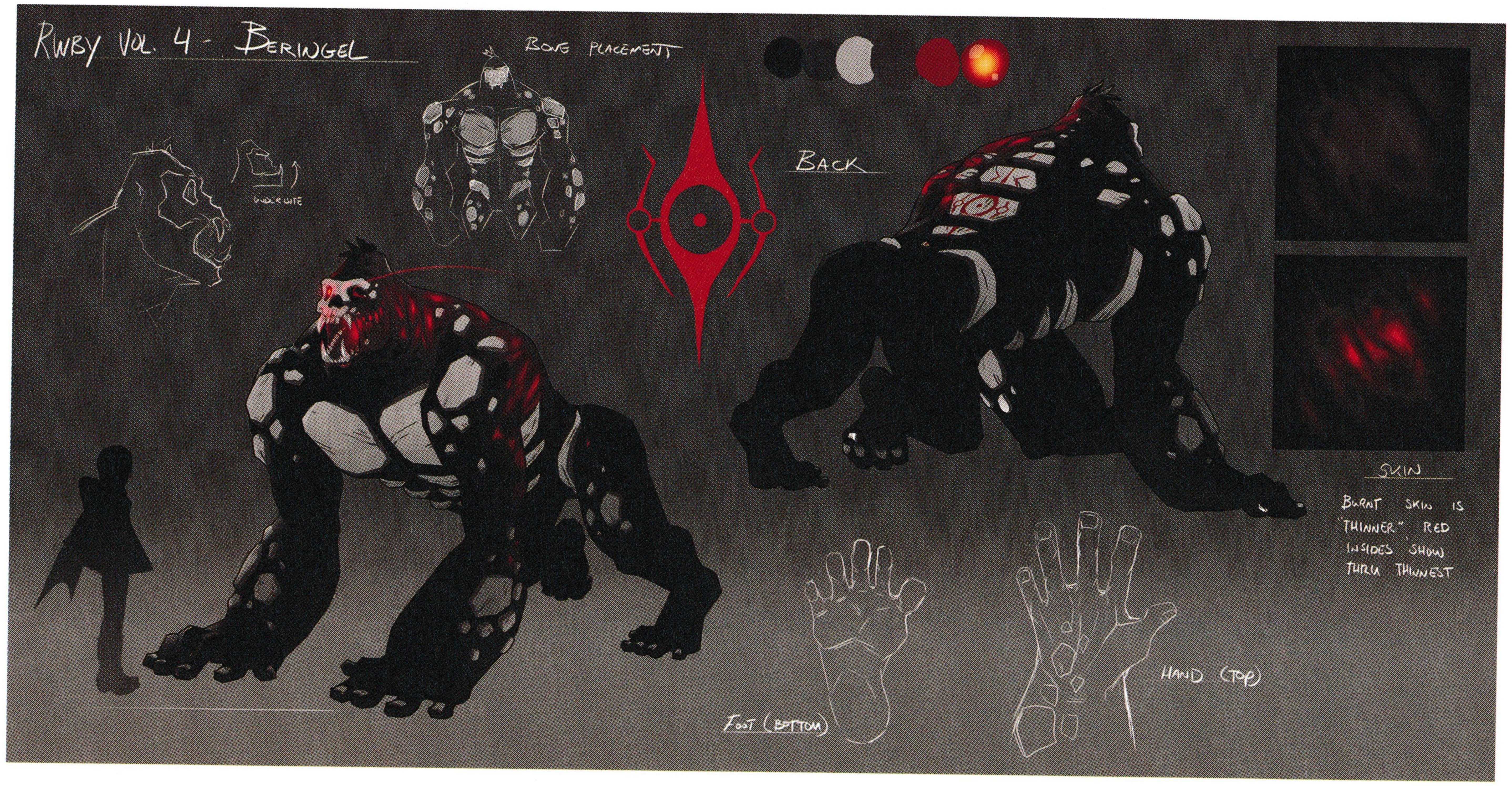




メナジェリー行きの船の乗組員





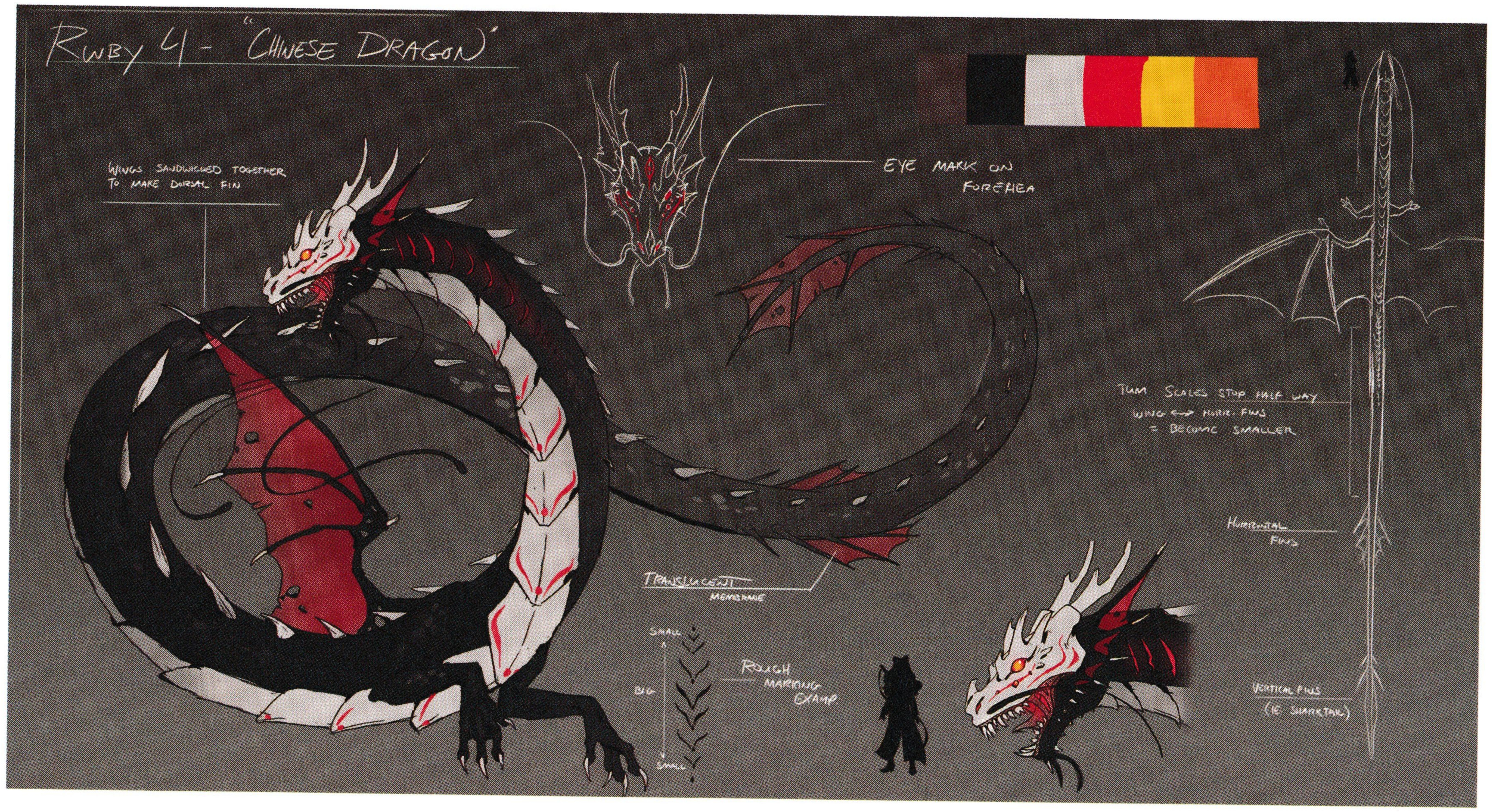


ベリンゲル Beringel

巨大なゴリラ型グリム。

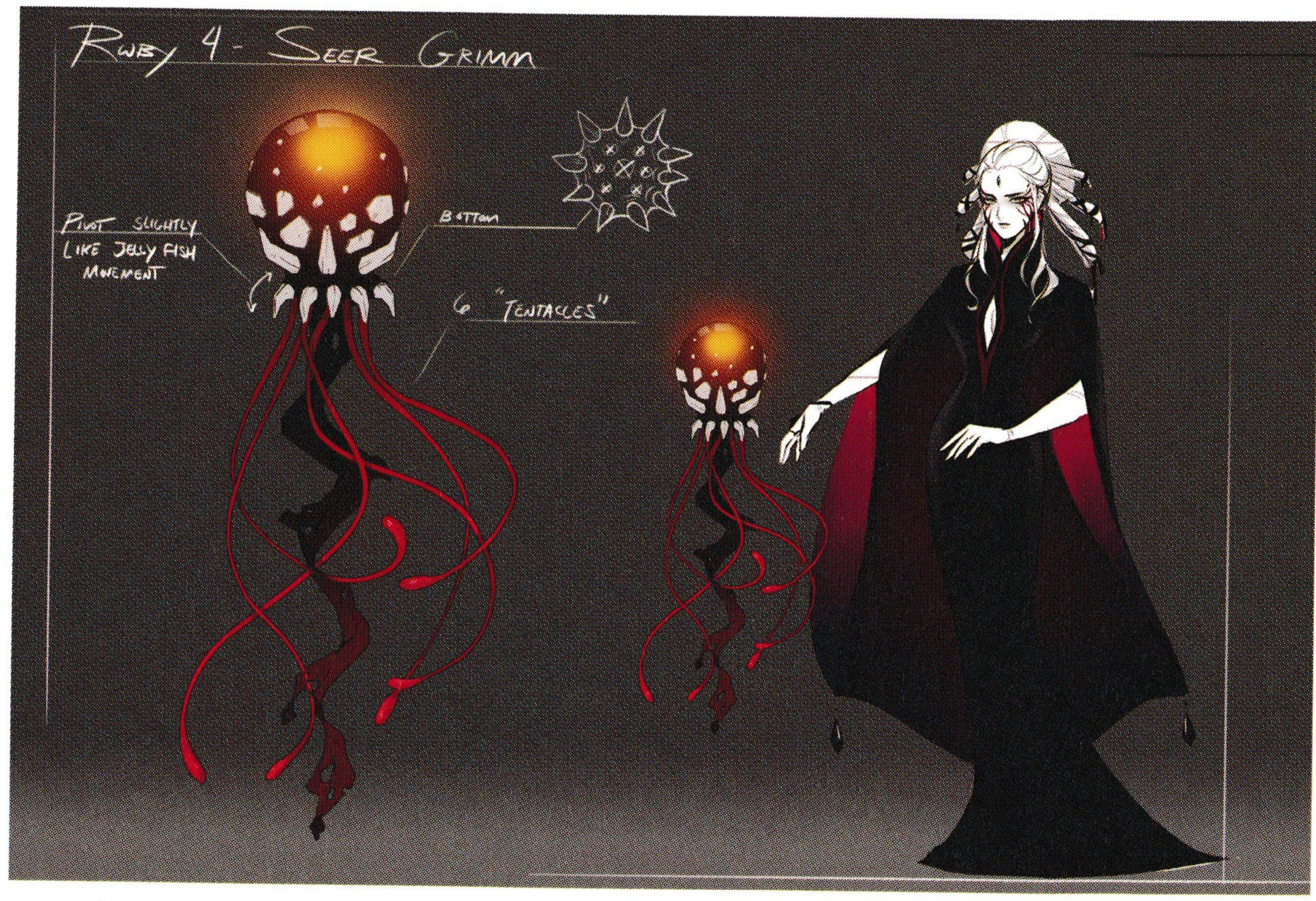
シー・フェイロン Sea Feilong

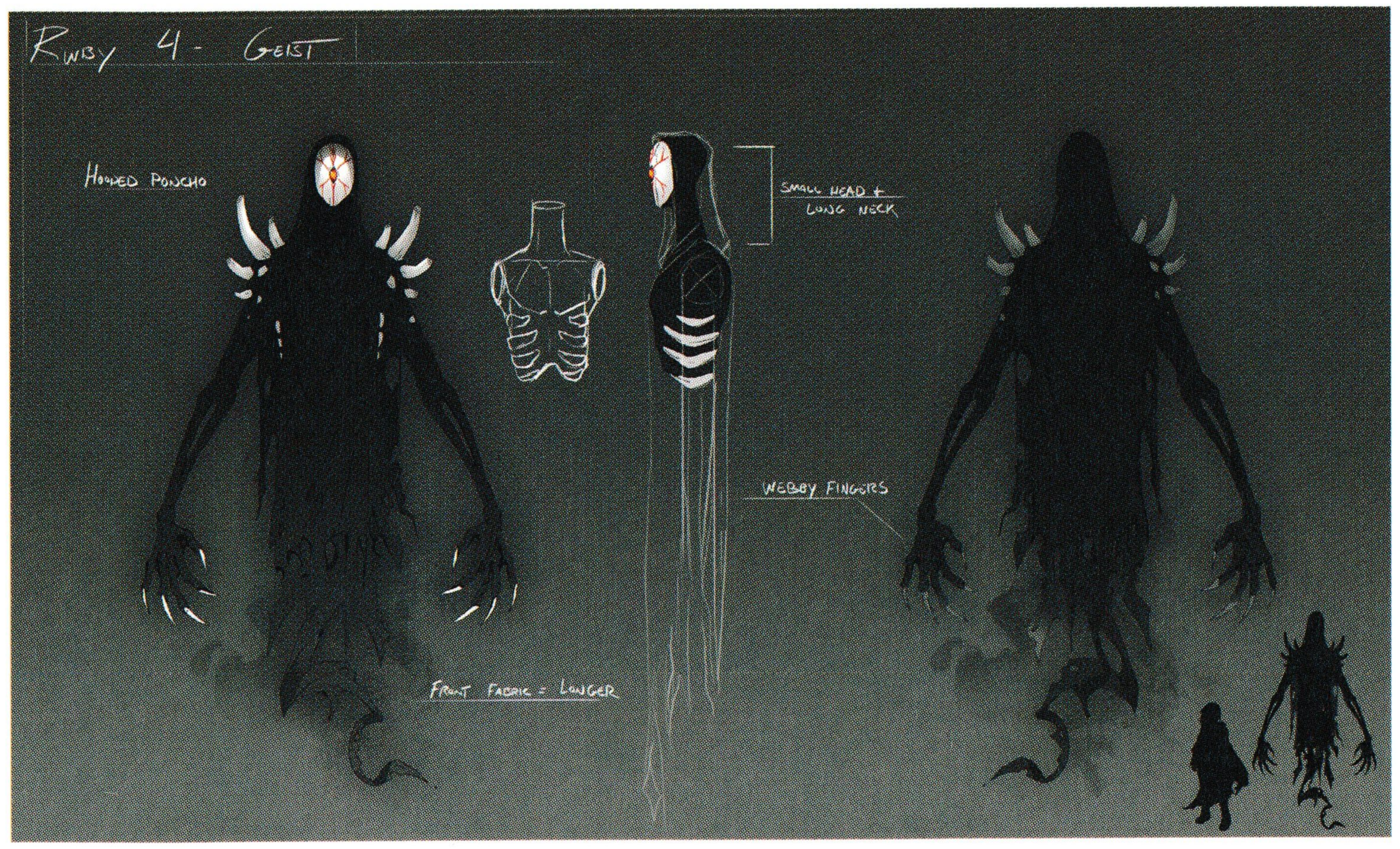
海竜型グリム。東洋の龍のような姿をしており、海中のみならず、羽を展開し飛行する。口から発射する電撃で攻撃してくる。

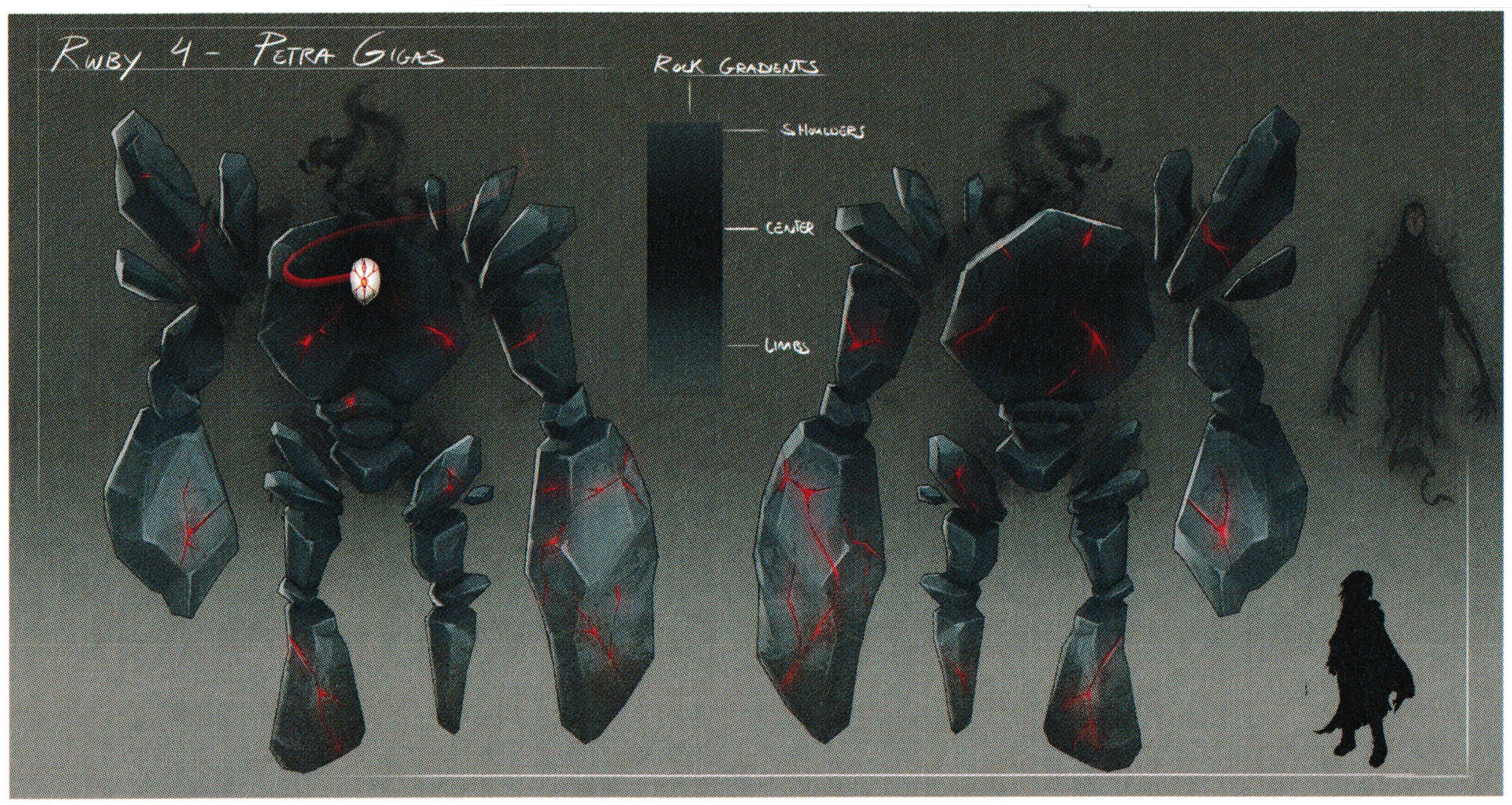


シアー Seer

クラゲ型グリム。かなり知性が高いようでセイラムの命に従い、稼働している。

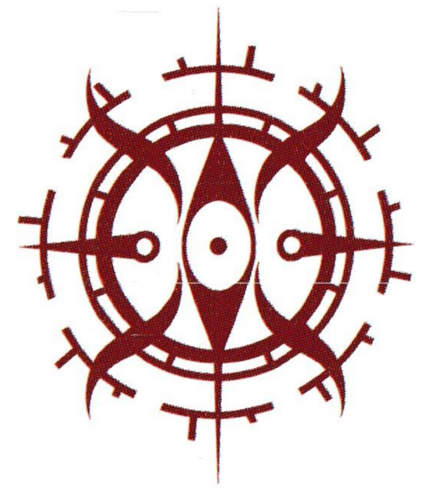


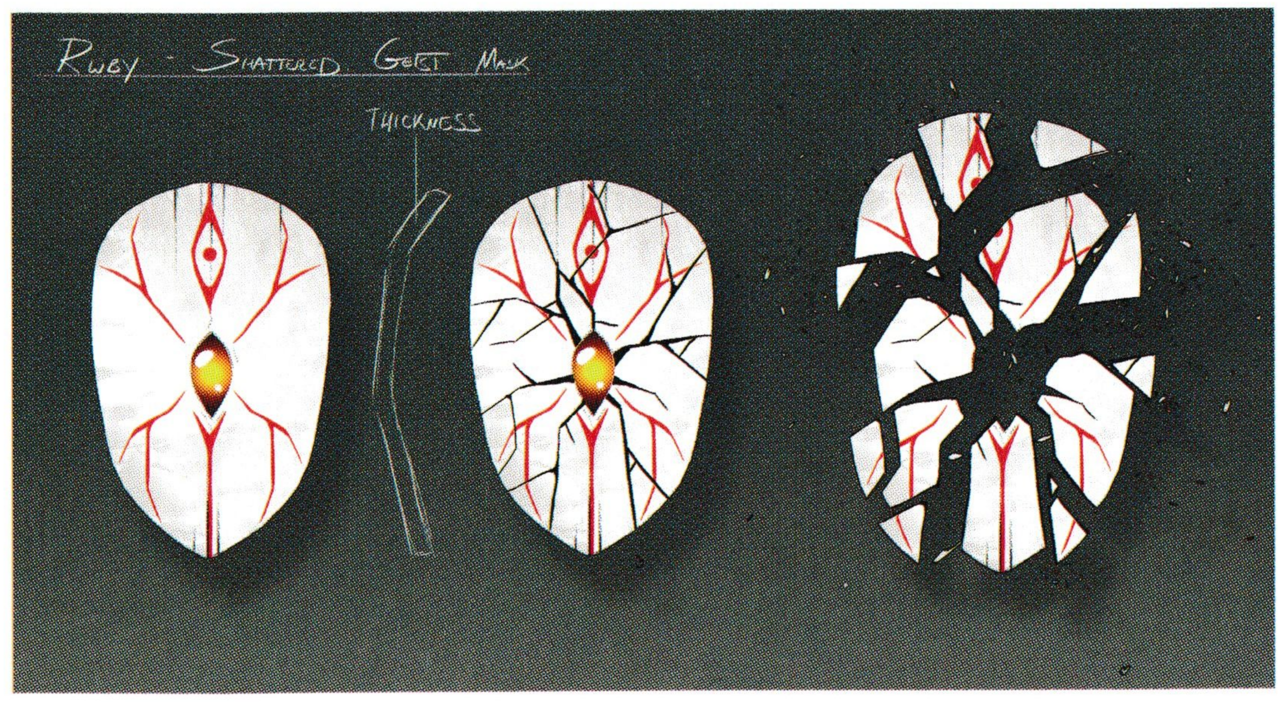


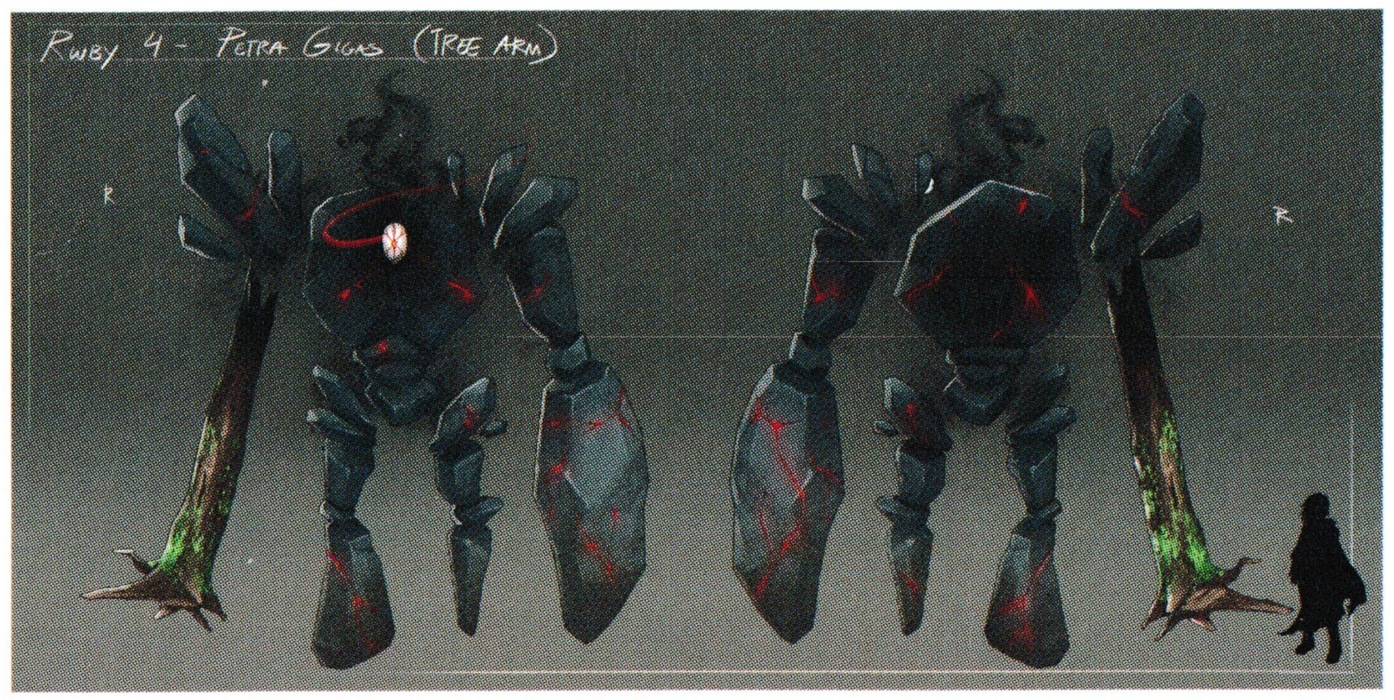


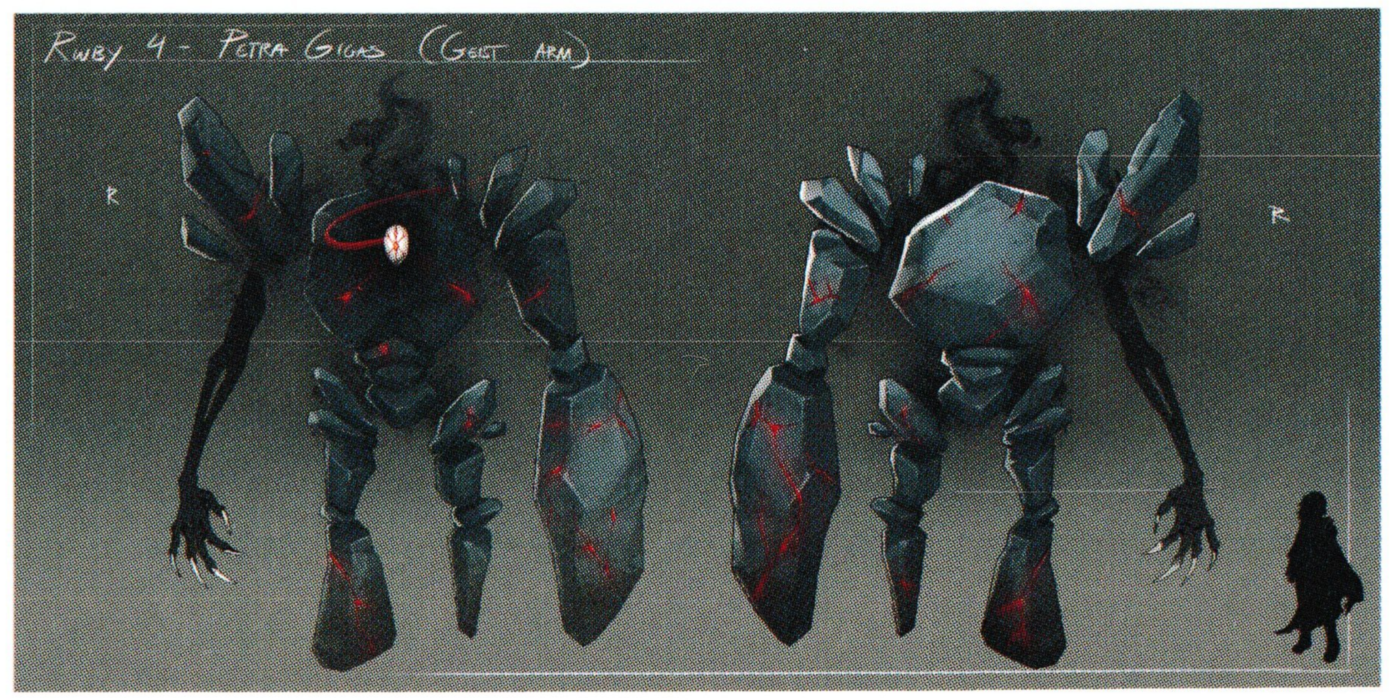
ペトラ・ガイガス Petra Gigas

ガイストが岩に憑依した巨人型グリム。体を破壊してもすぐ補修できてしまうため、ガイスト本体部分を攻撃しなければ倒せない。

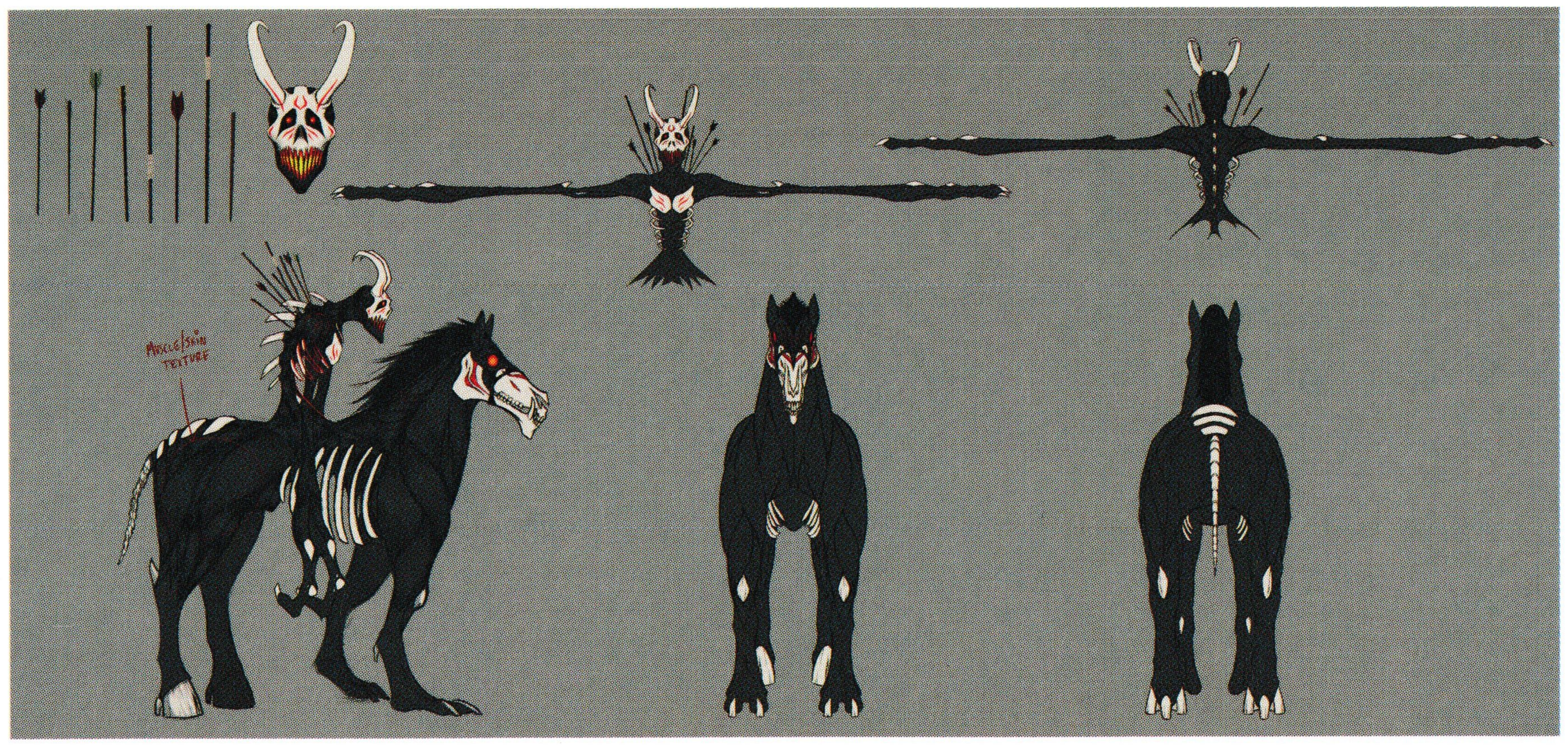


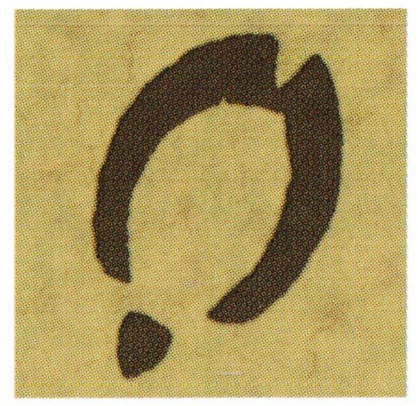












ナックラヴィー Nuckelavee

馬に人間の胴体が付いた巨大グリム。背中には過去に受けた剣や矢が刺さっている。住処に殺害した人々の武器を持ち帰る性質がある。レンの故郷・クロユリ村はこのグリムによって壊滅させられた。

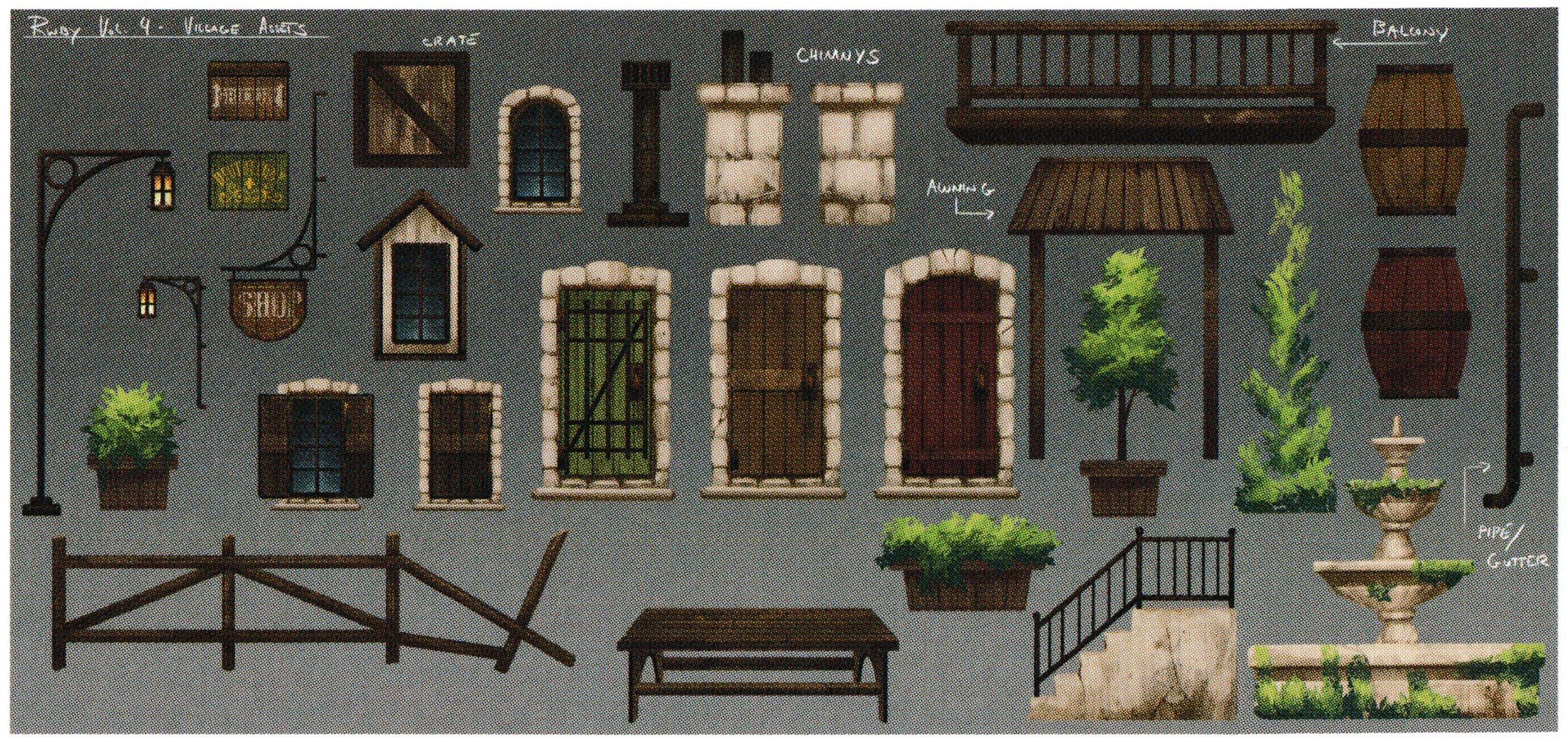
Vol.4 Ruby Character Short



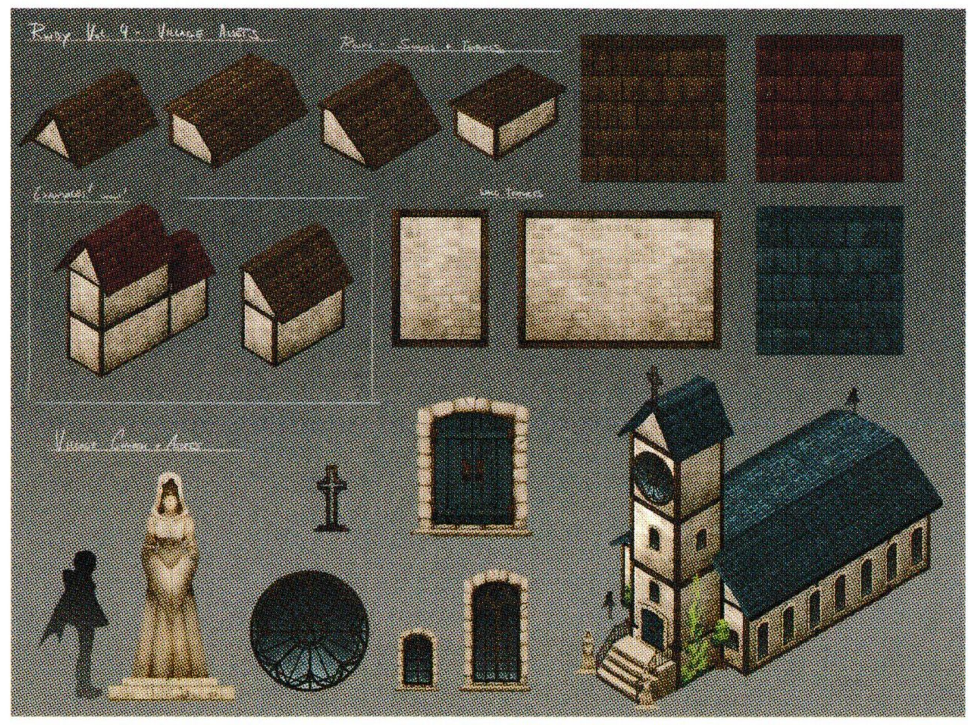






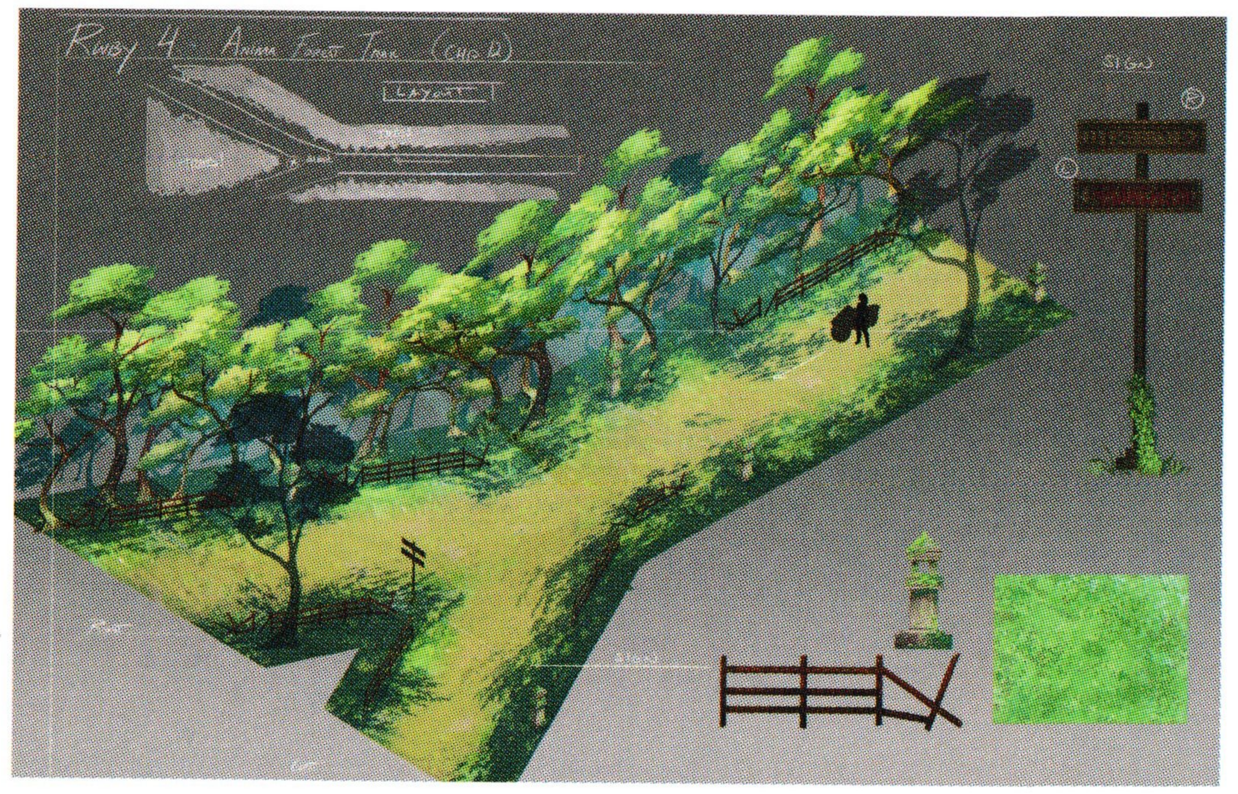


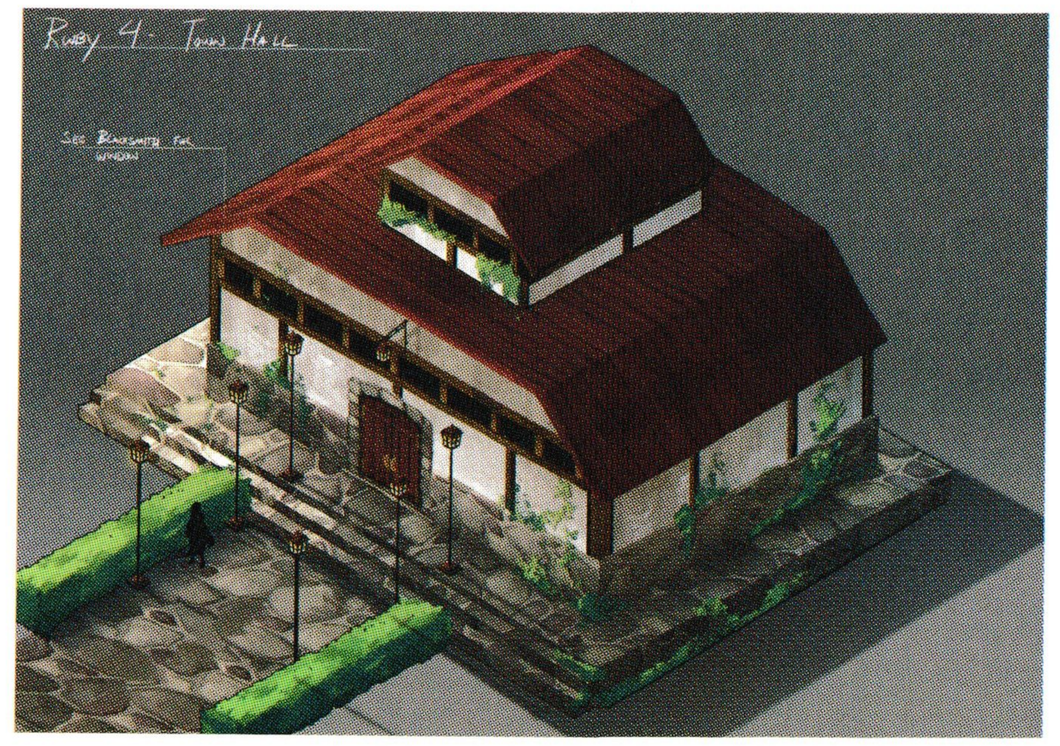






アニマの森

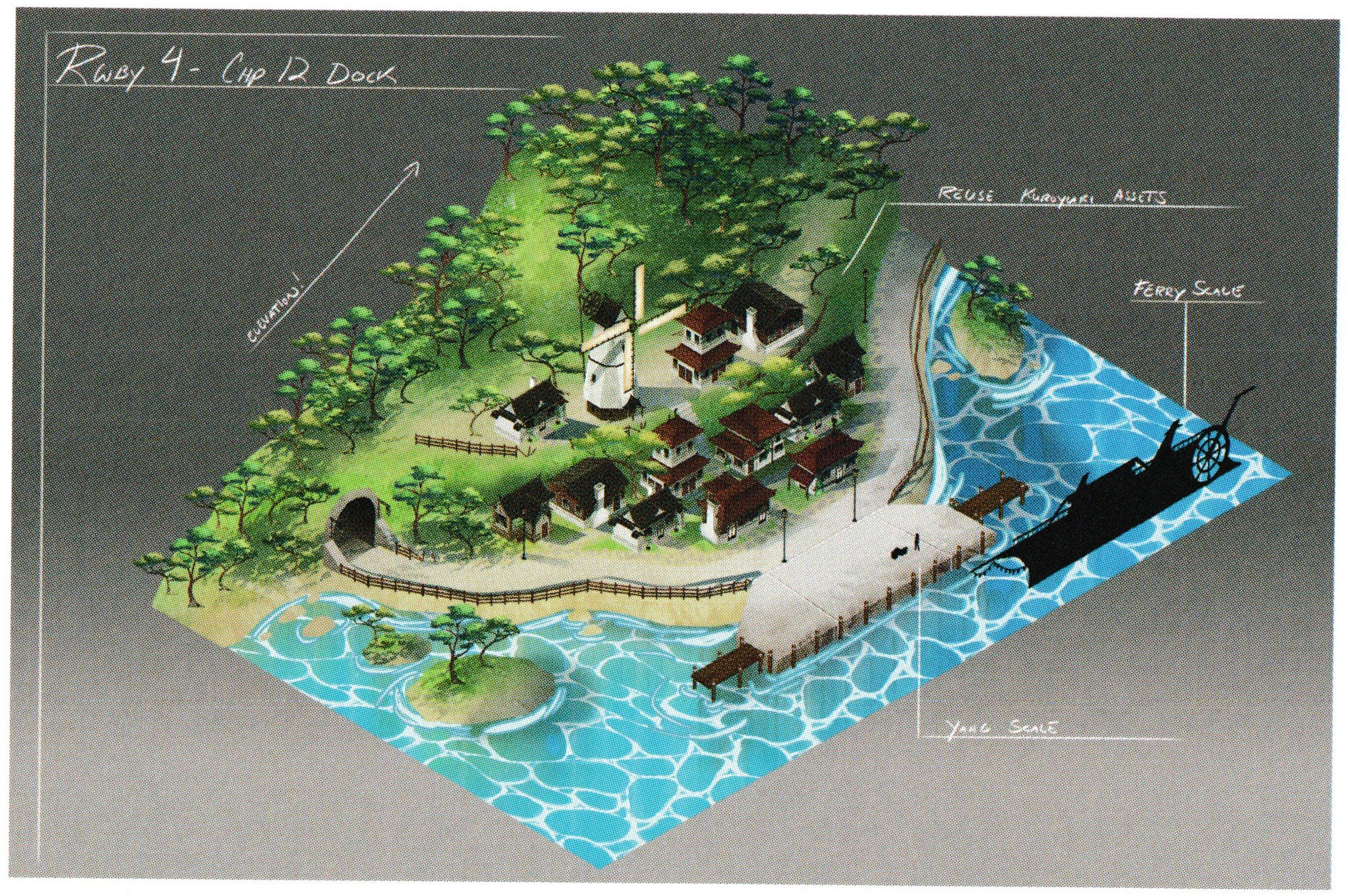




アニマ大陸でルビーたちが訪れる村の村役場



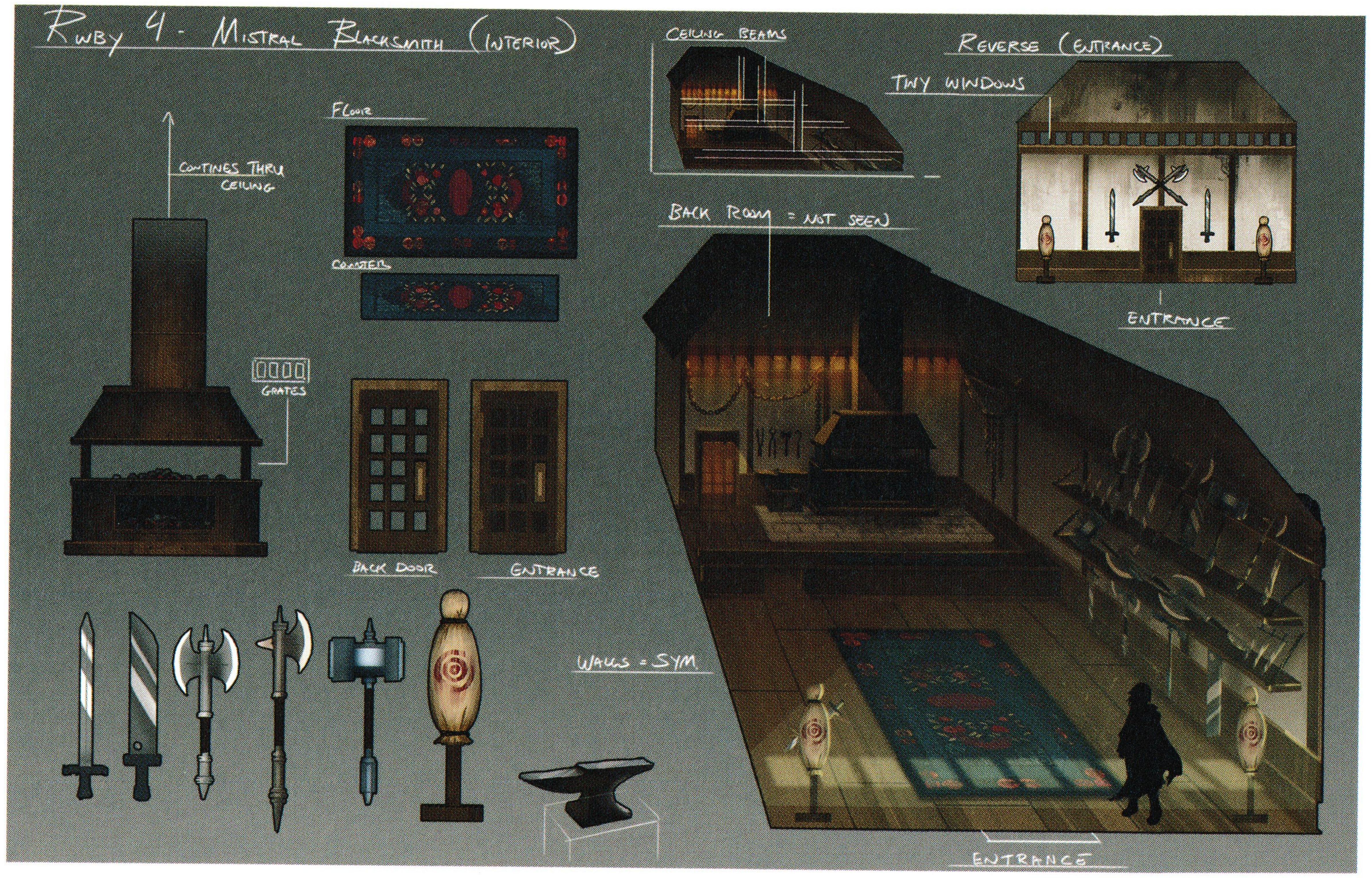
アニマの森



船着き場

アニマ大陸でルビーたちが訪れる村の鍛冶屋



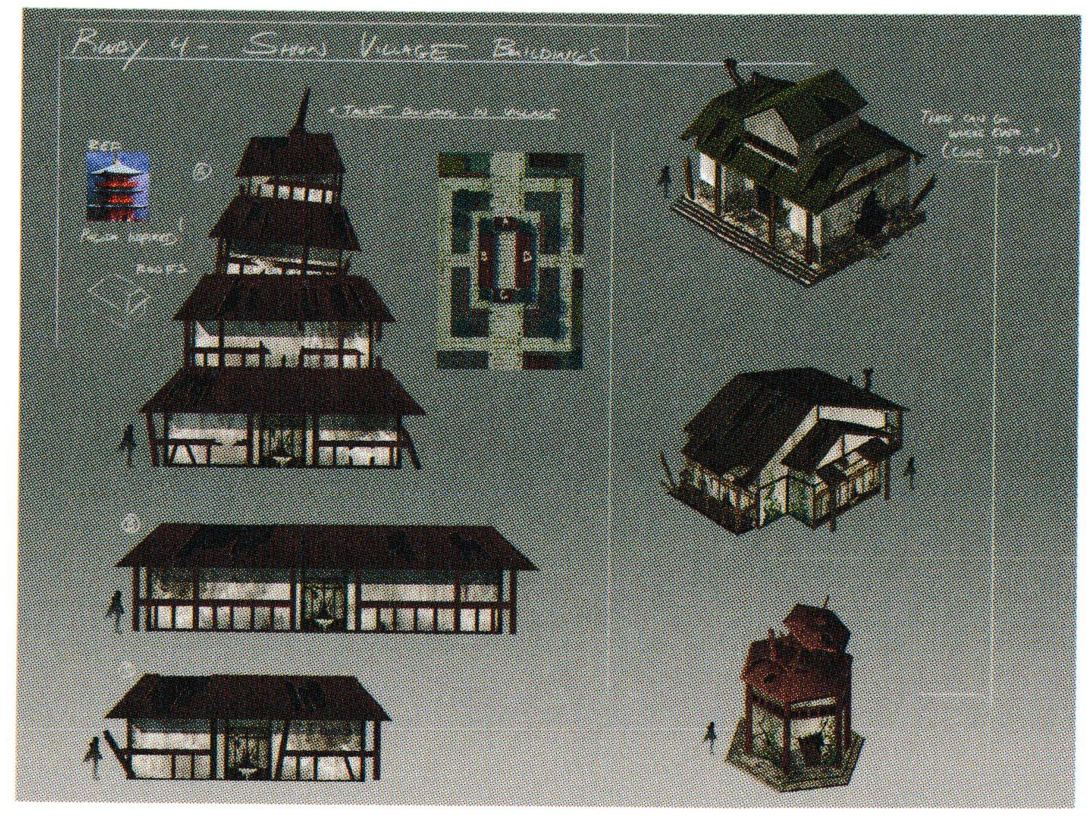


シオンの村



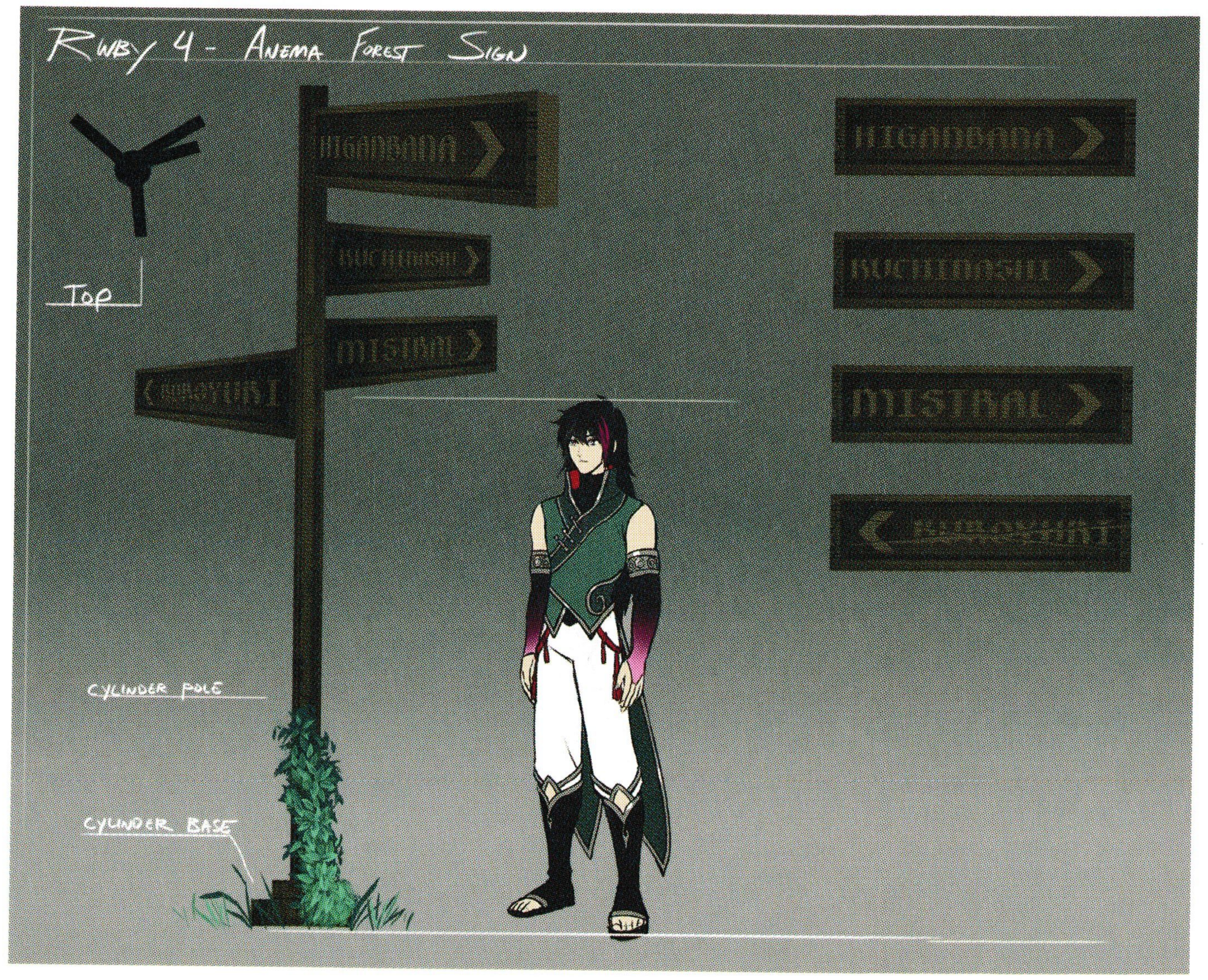
シオンの村の旗

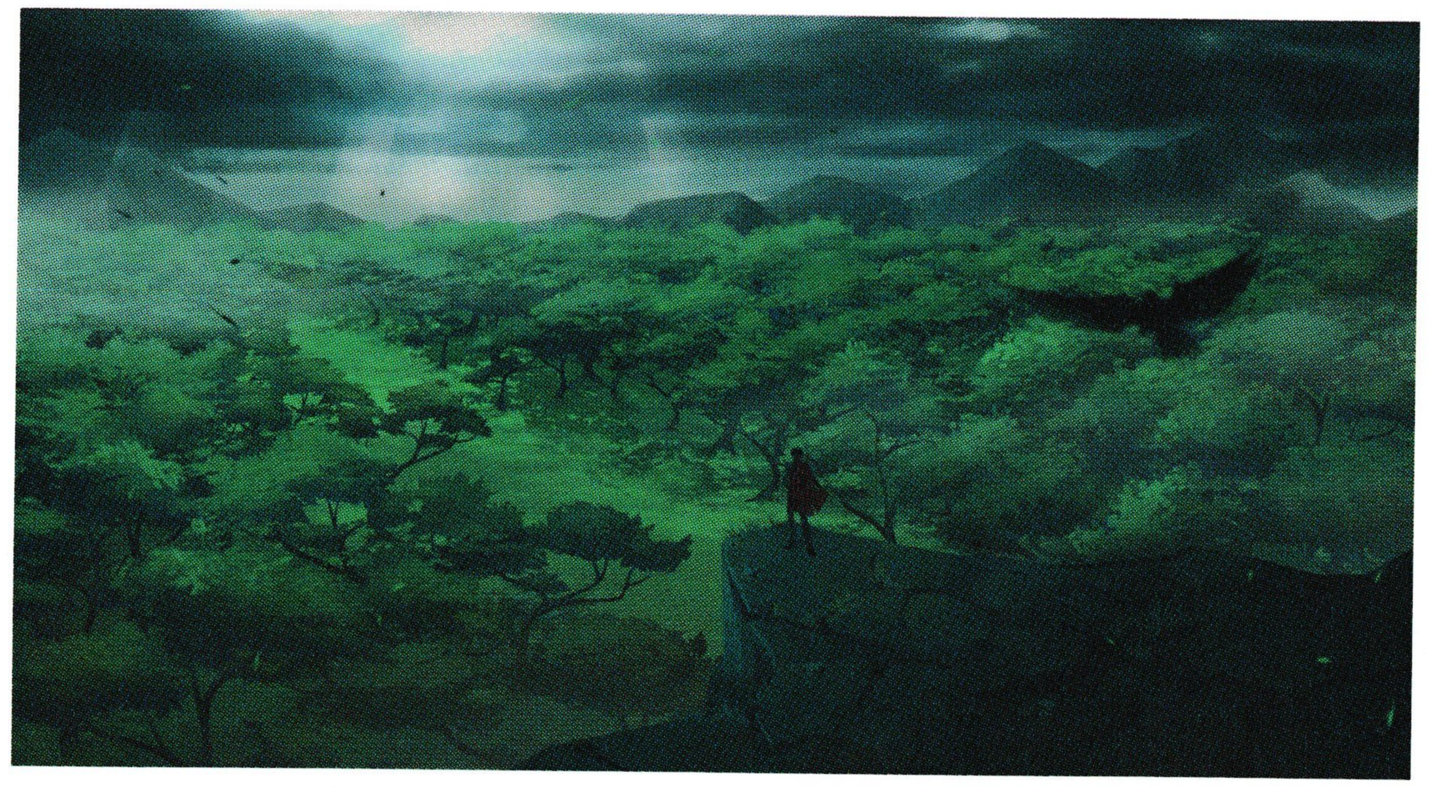




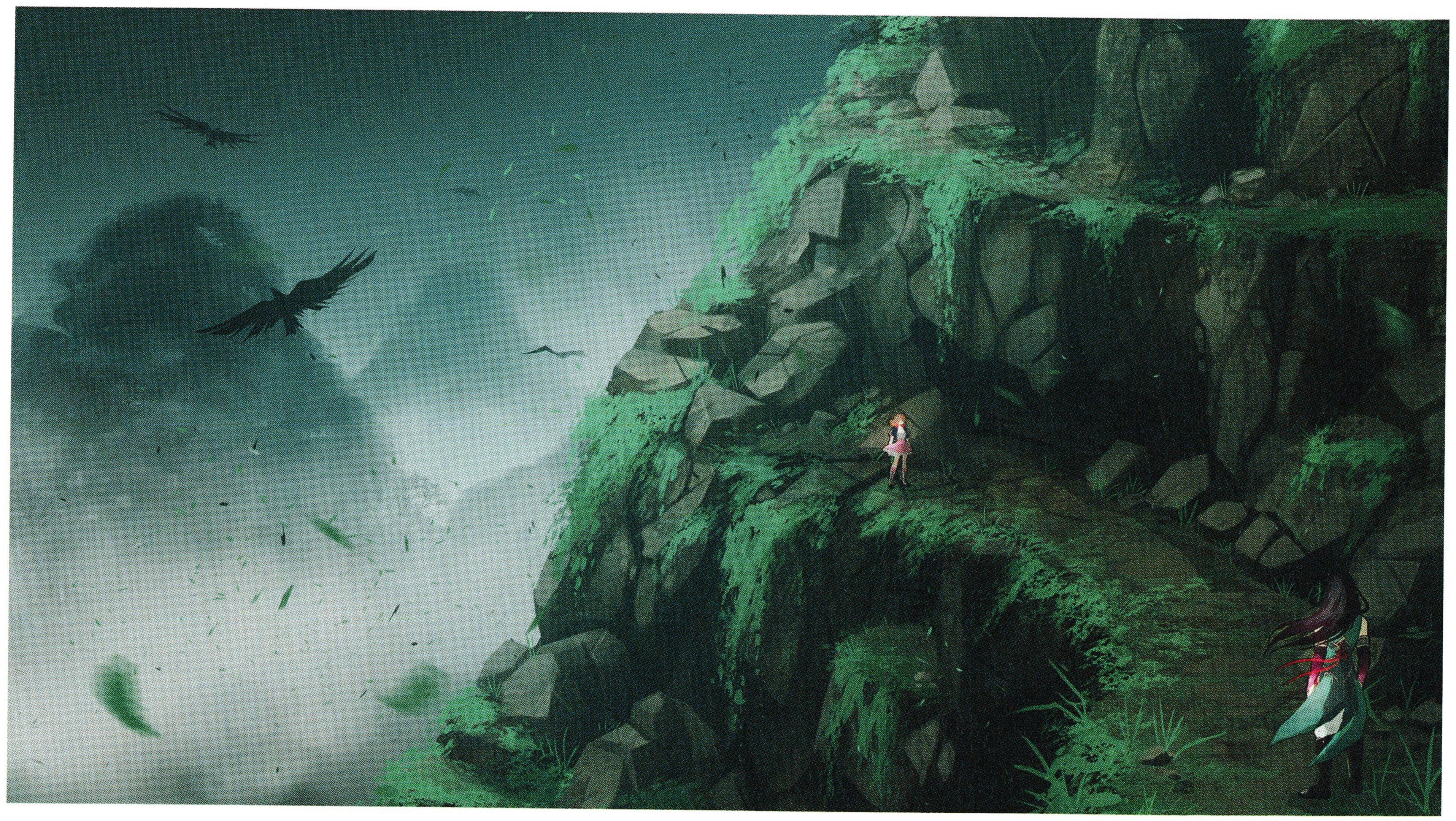
アニマの山道



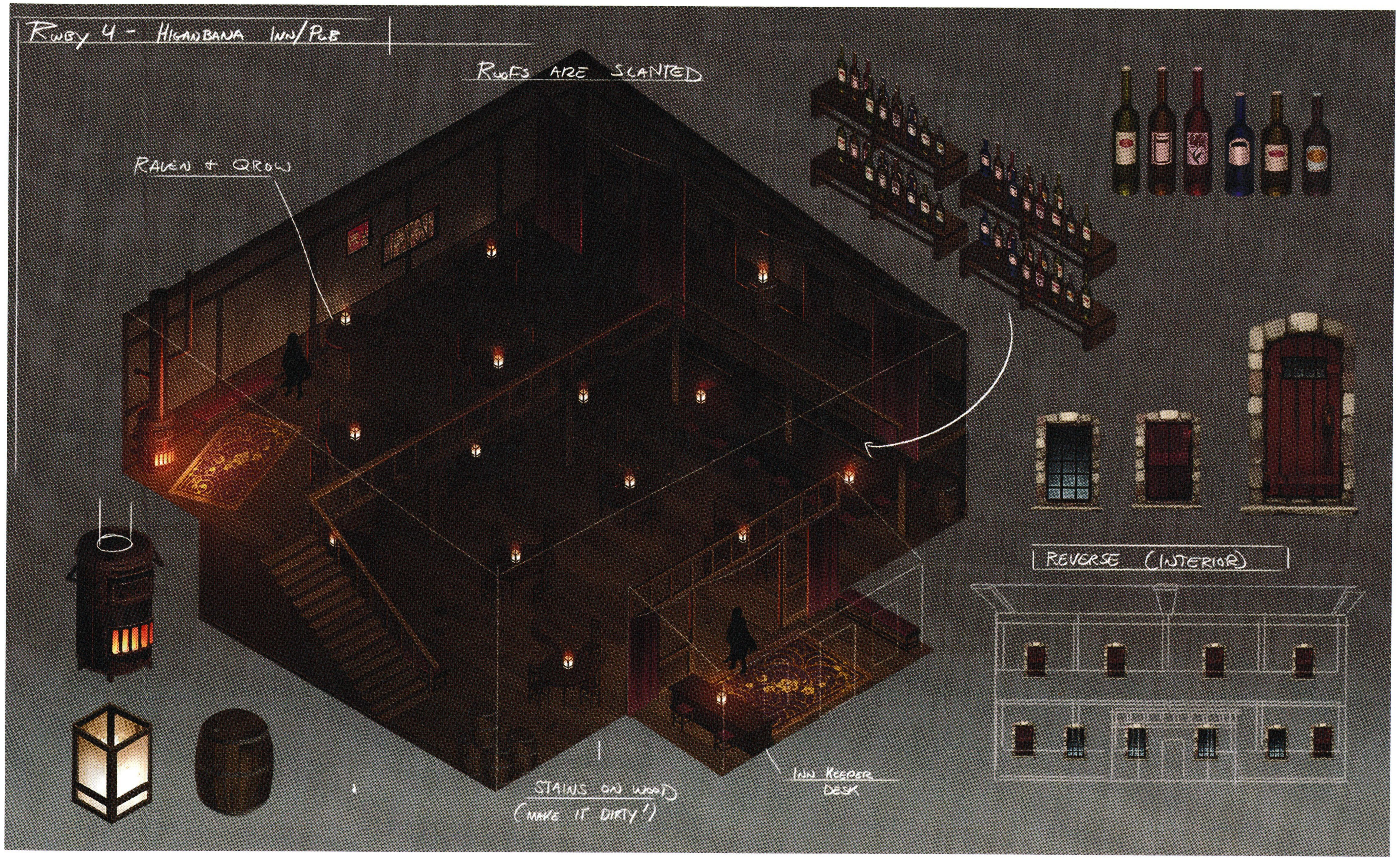

RWBY 4 - ANEMA FOREST SIGN
HIGANBANA
KUCHINASHI
MISTRAL
TOP
CYLINDER POLE
CYLINDER BASE



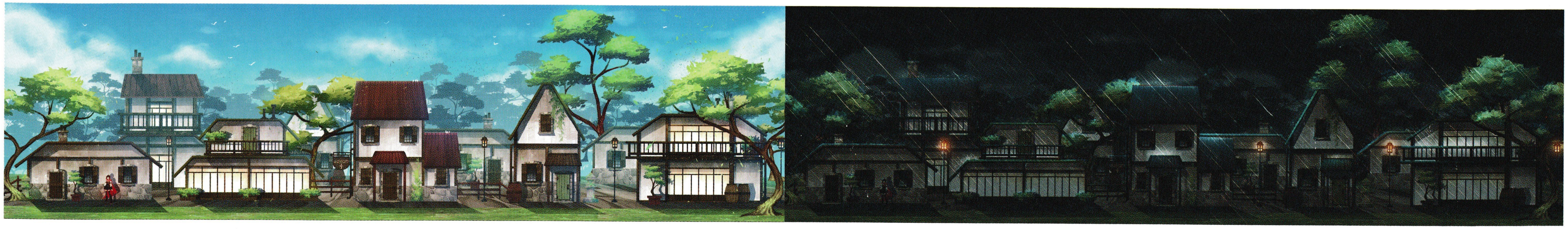




ヒガンバナの村の酒場

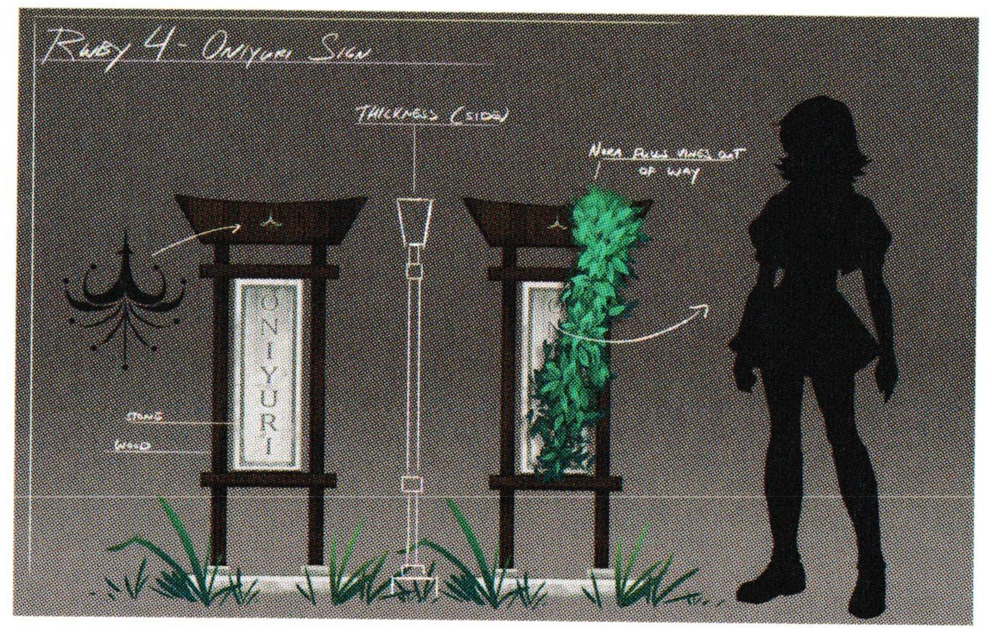


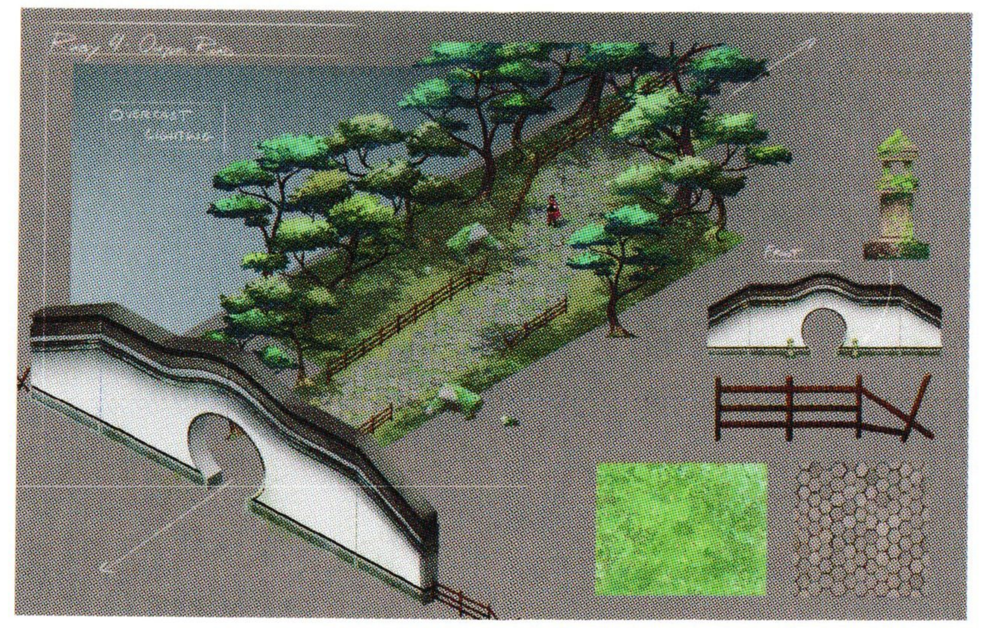
ヒガンバナの村

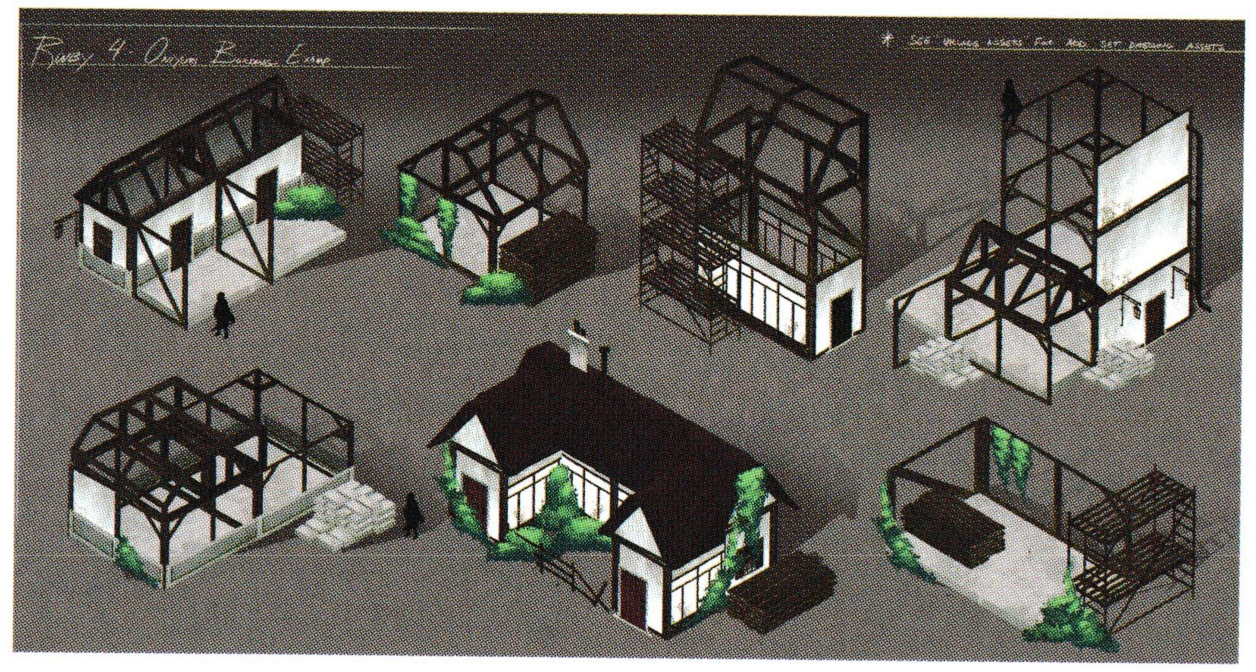


オニユリの村



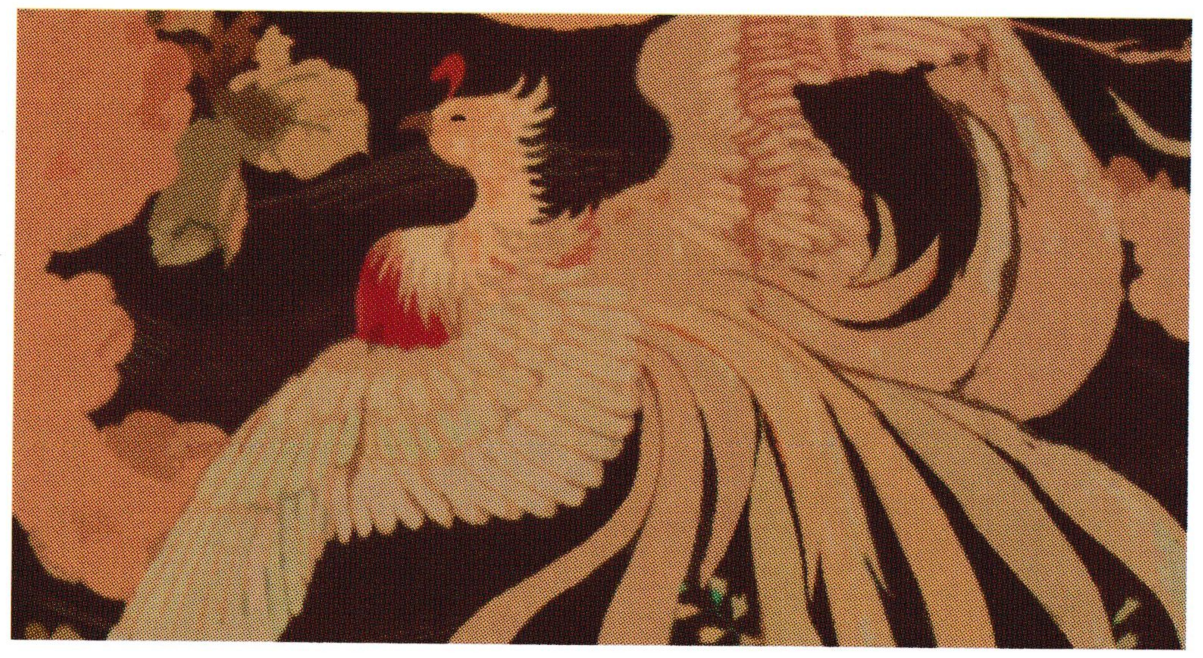


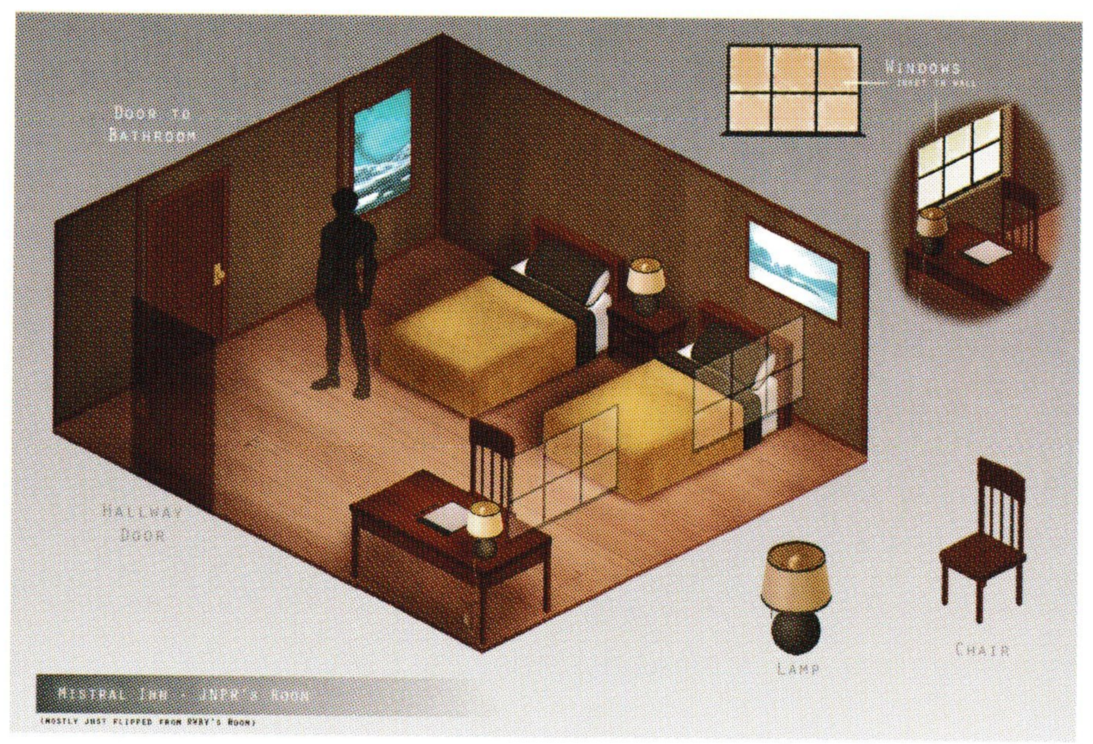


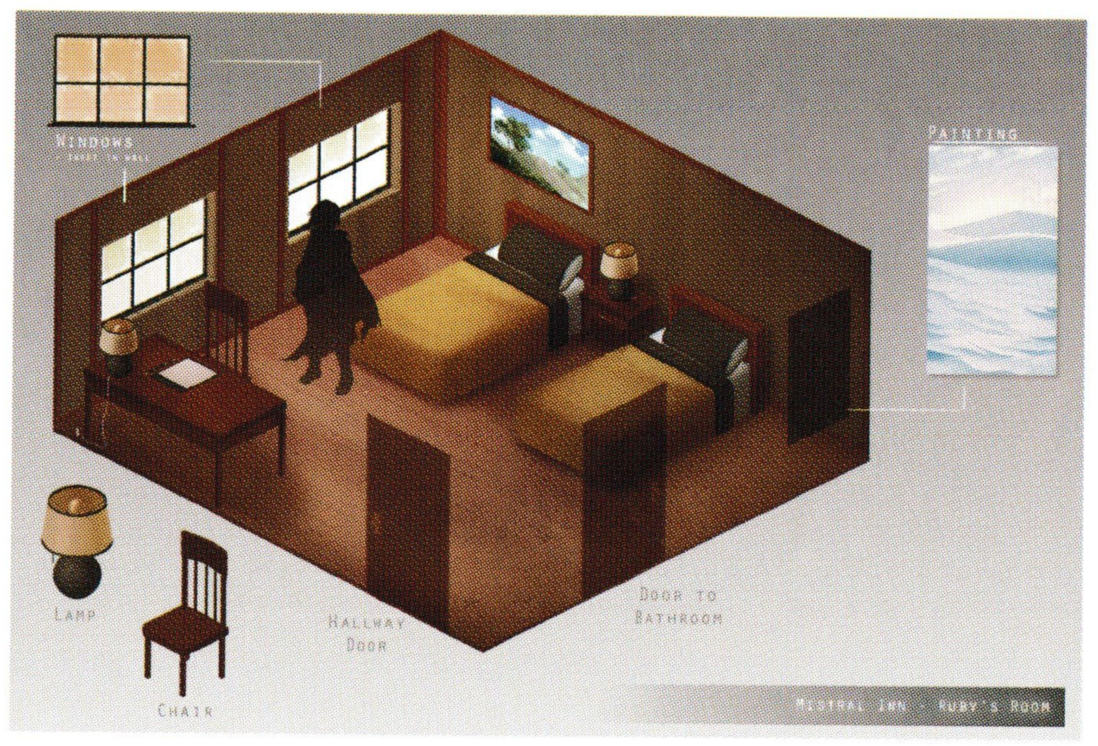


ミストラルの酒場、ホテル







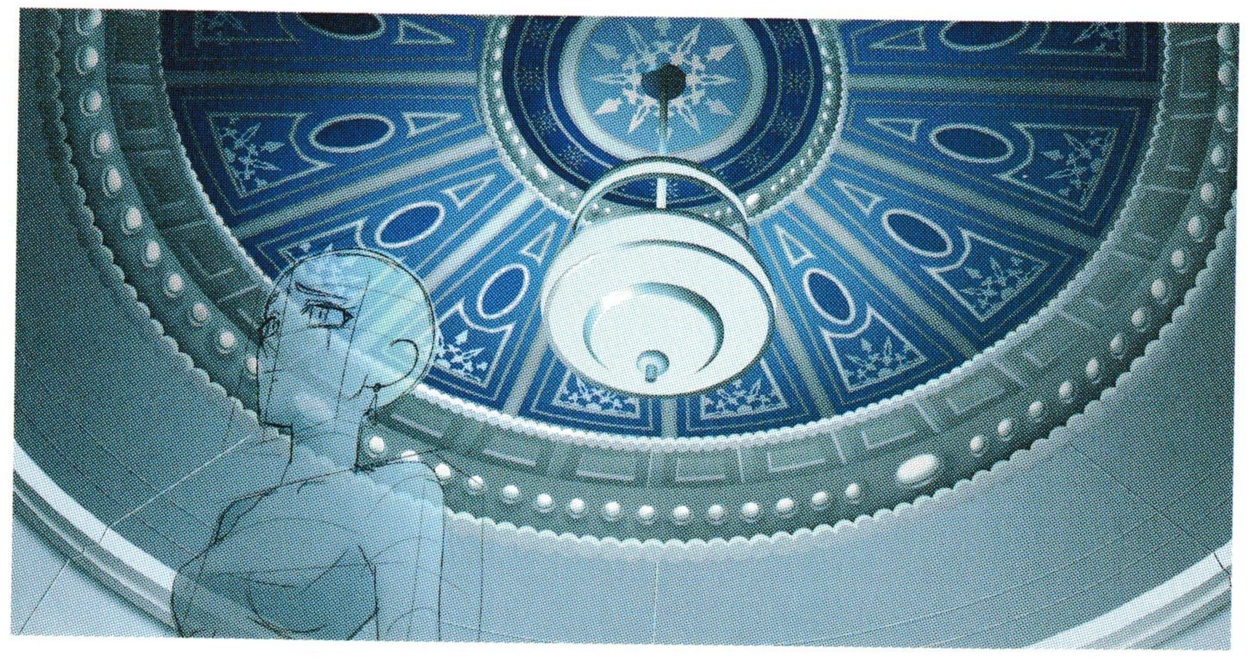




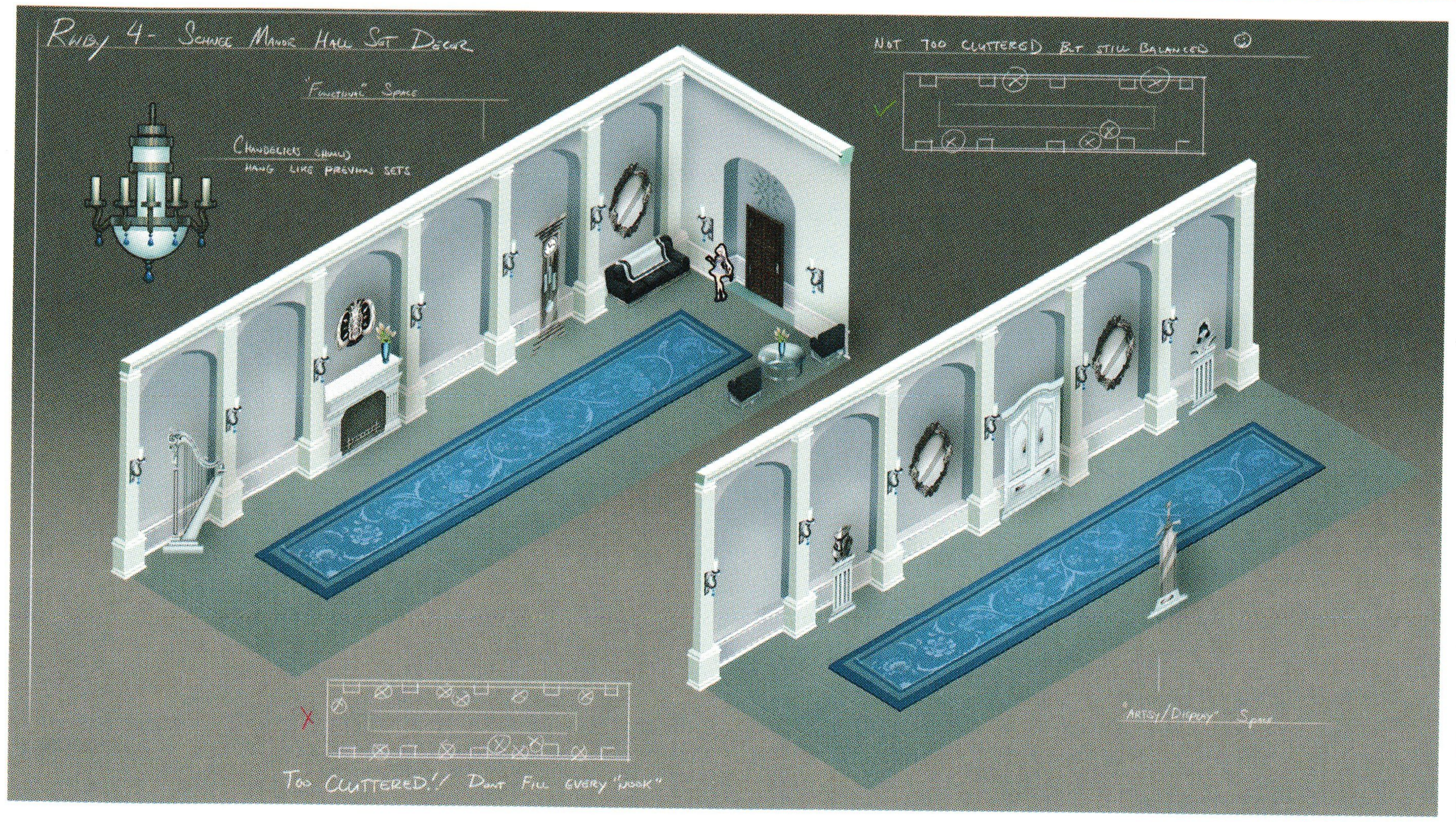
シュニー邸内

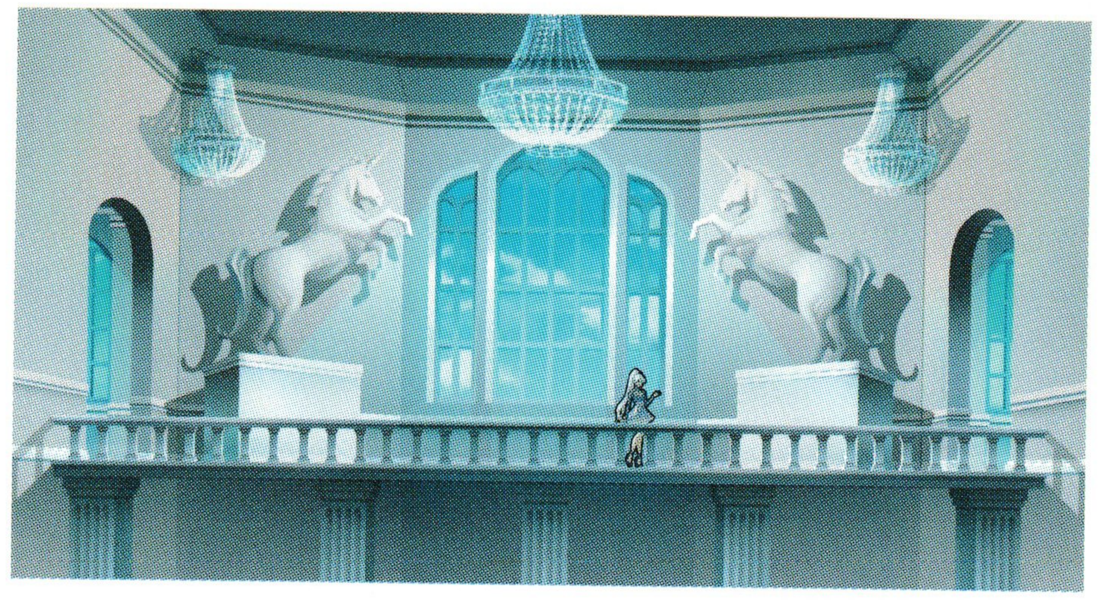


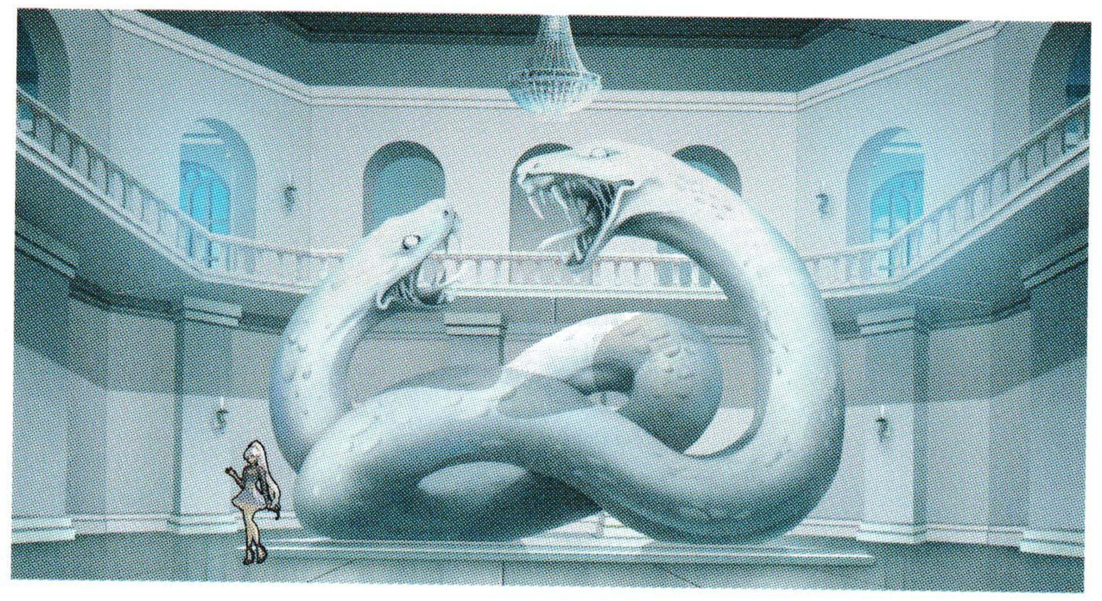


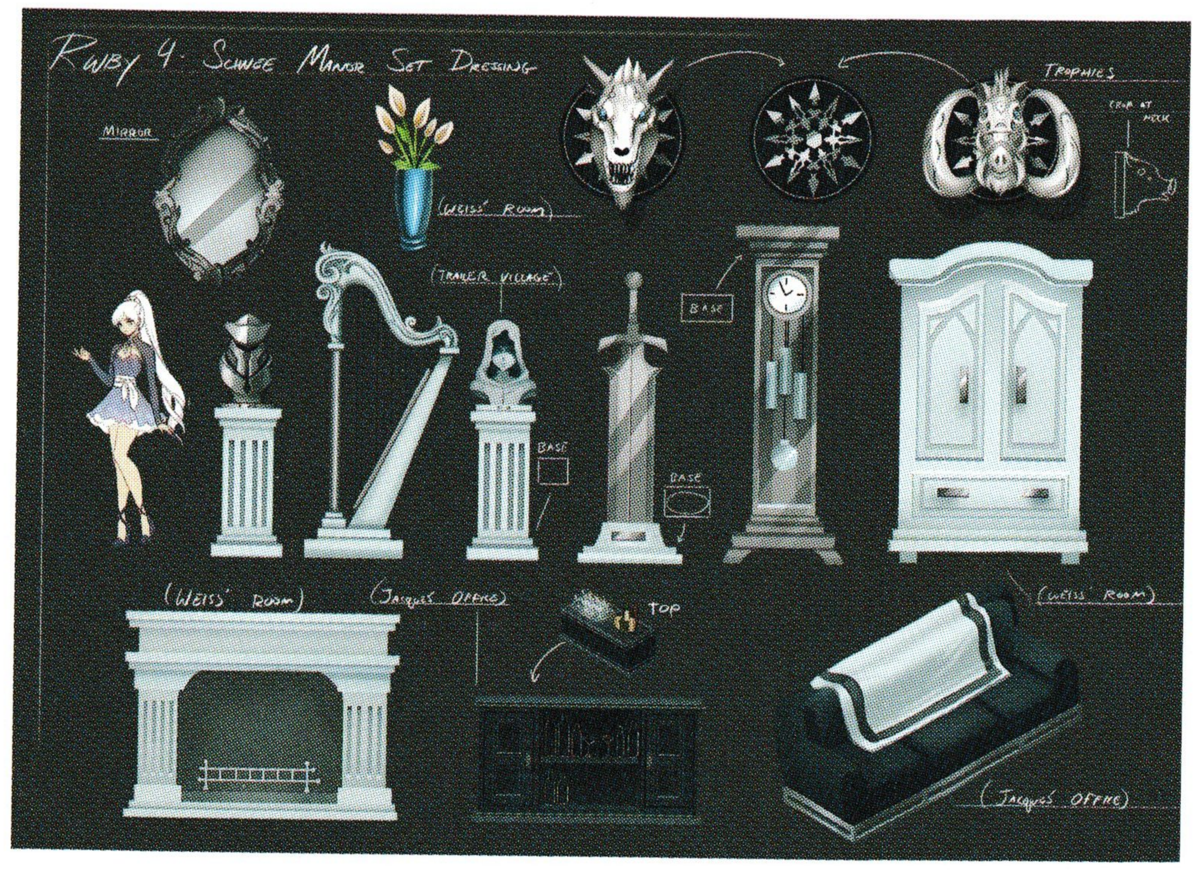


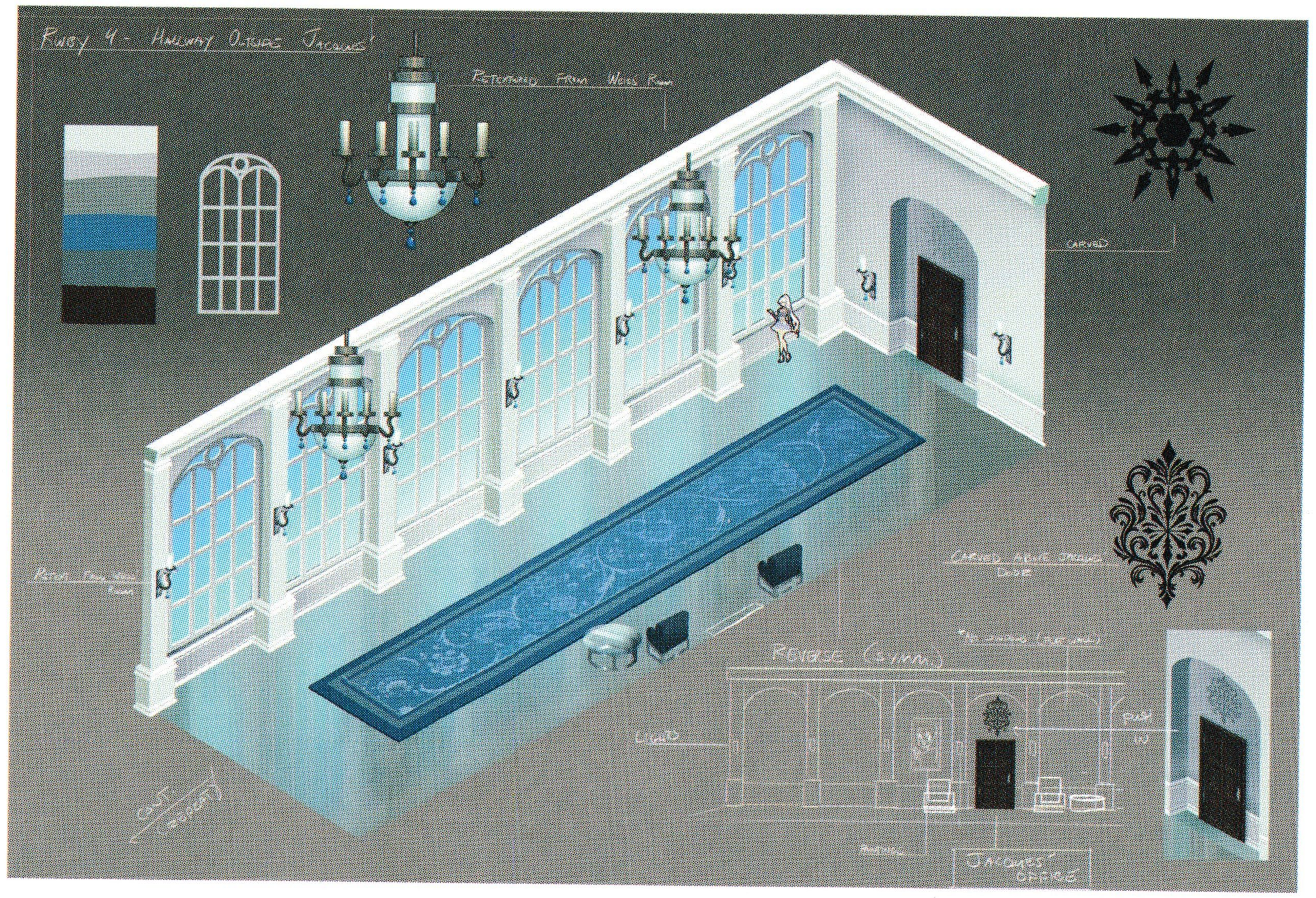



RWBY 4- SCHNEE MANOR HALL SET DECOR
"FUNCTIONAL" SPACE
CHANDELIERS SHOULD HANG LIKE PREVIOUS SETS
NOT TOO CLUTTERED BUT STILL BALANCED
"ARTSY/DISPLAY" SPACE
TOO CLUTTERED!! DONT FILL EVERY "NOOK"

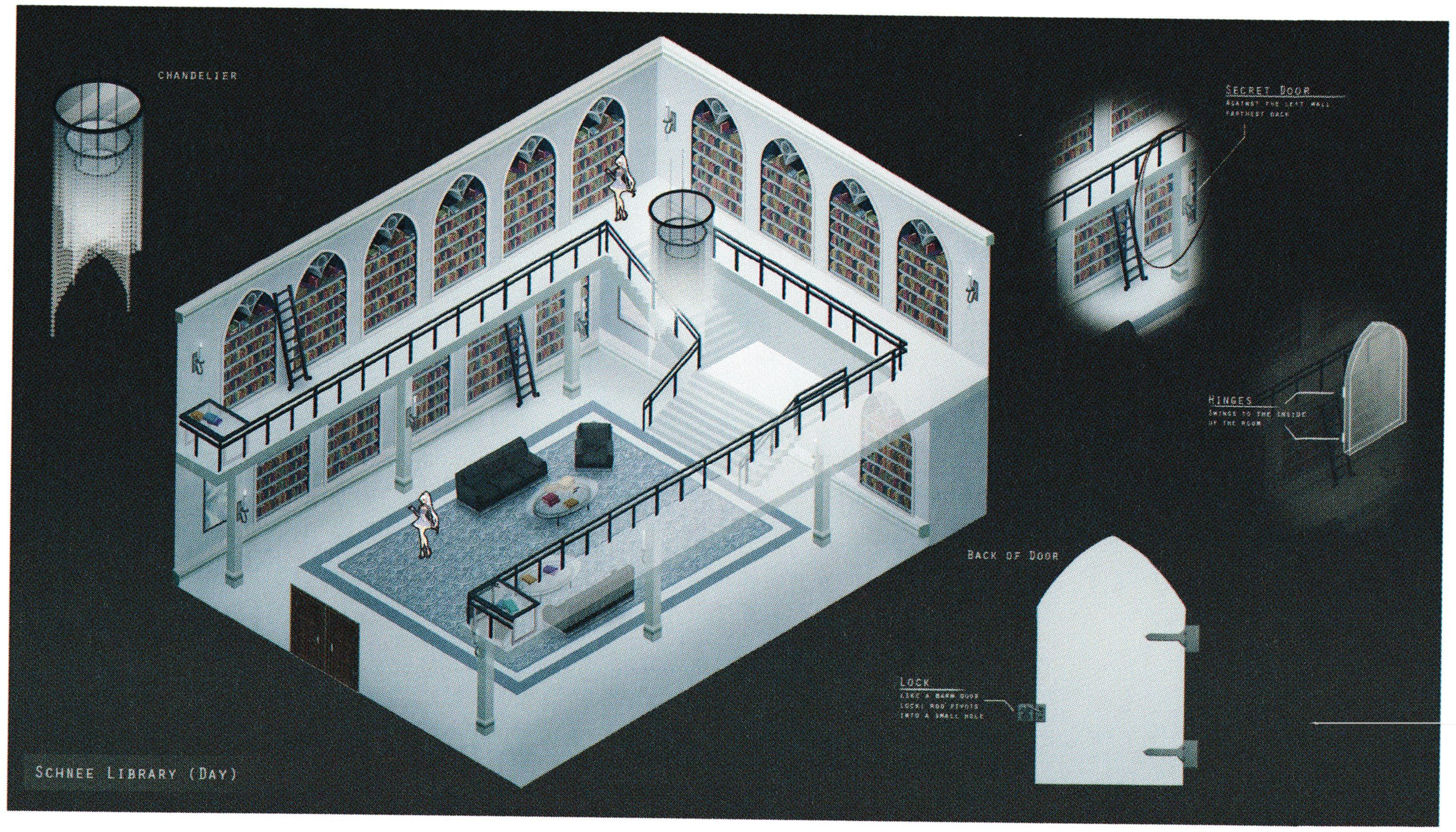




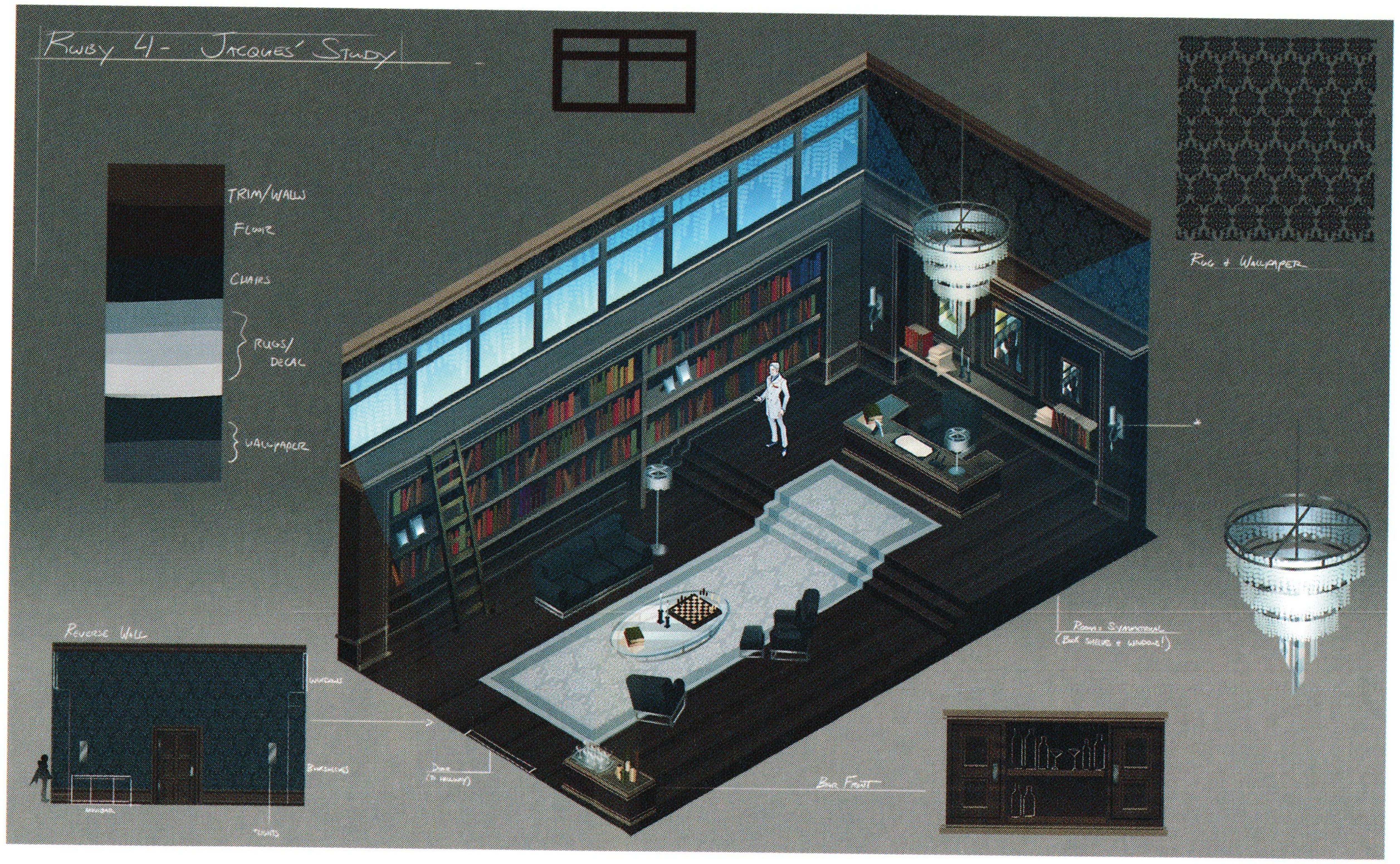

RWBY 4: SCHNEE MANOR SET DRESSING
MIRROR
(WEISS' ROOM)
TROPHIES
(TRAILER VILLAGE)
BASE
BASE
BASE
(WEISS' ROOM)
(JACQUES' OFFICE)
TOP
(WEISS' ROOM)
(JACQUES' OFFICE)

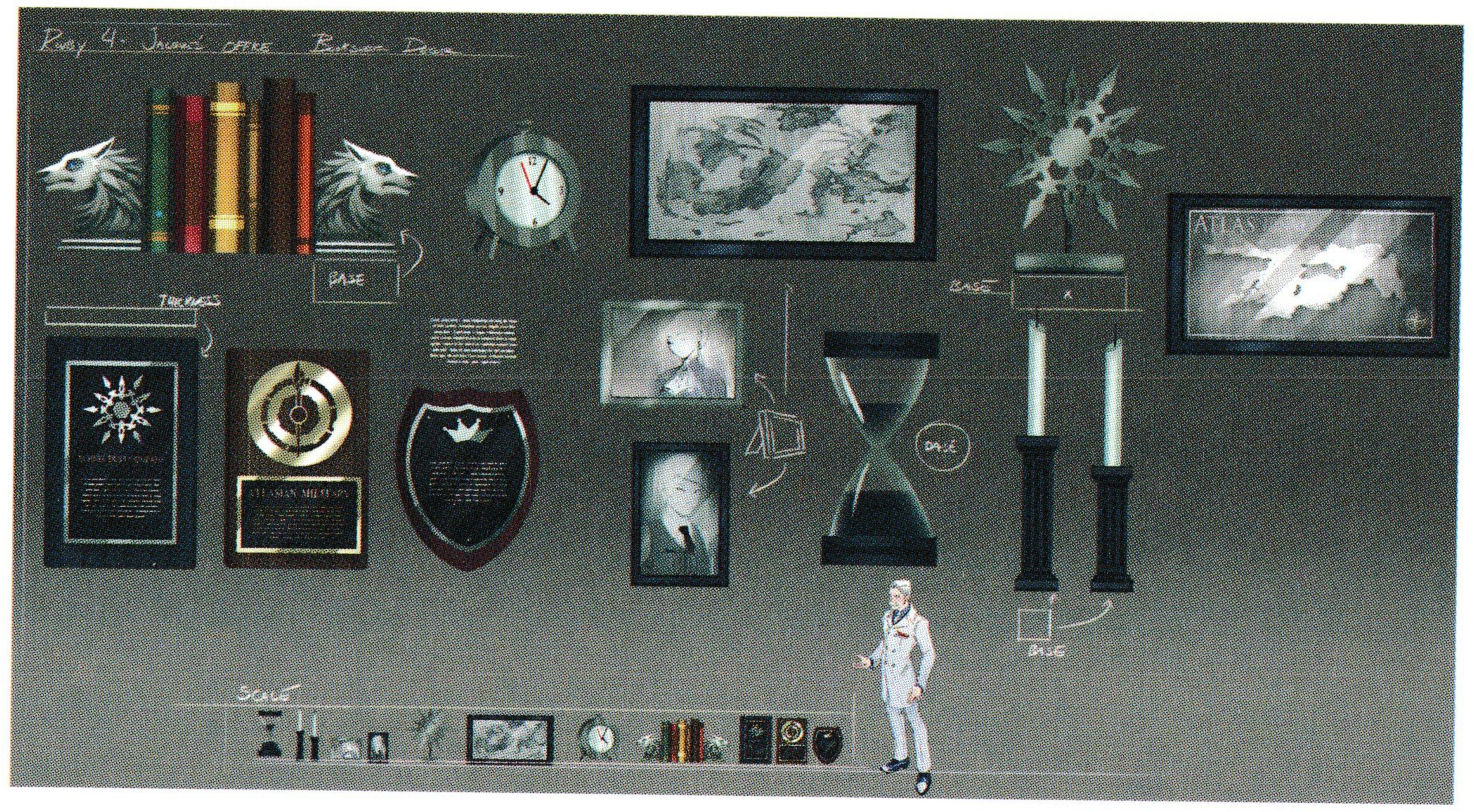

REVERSE (SYMM)
JACQUES' OFFICE

書庫

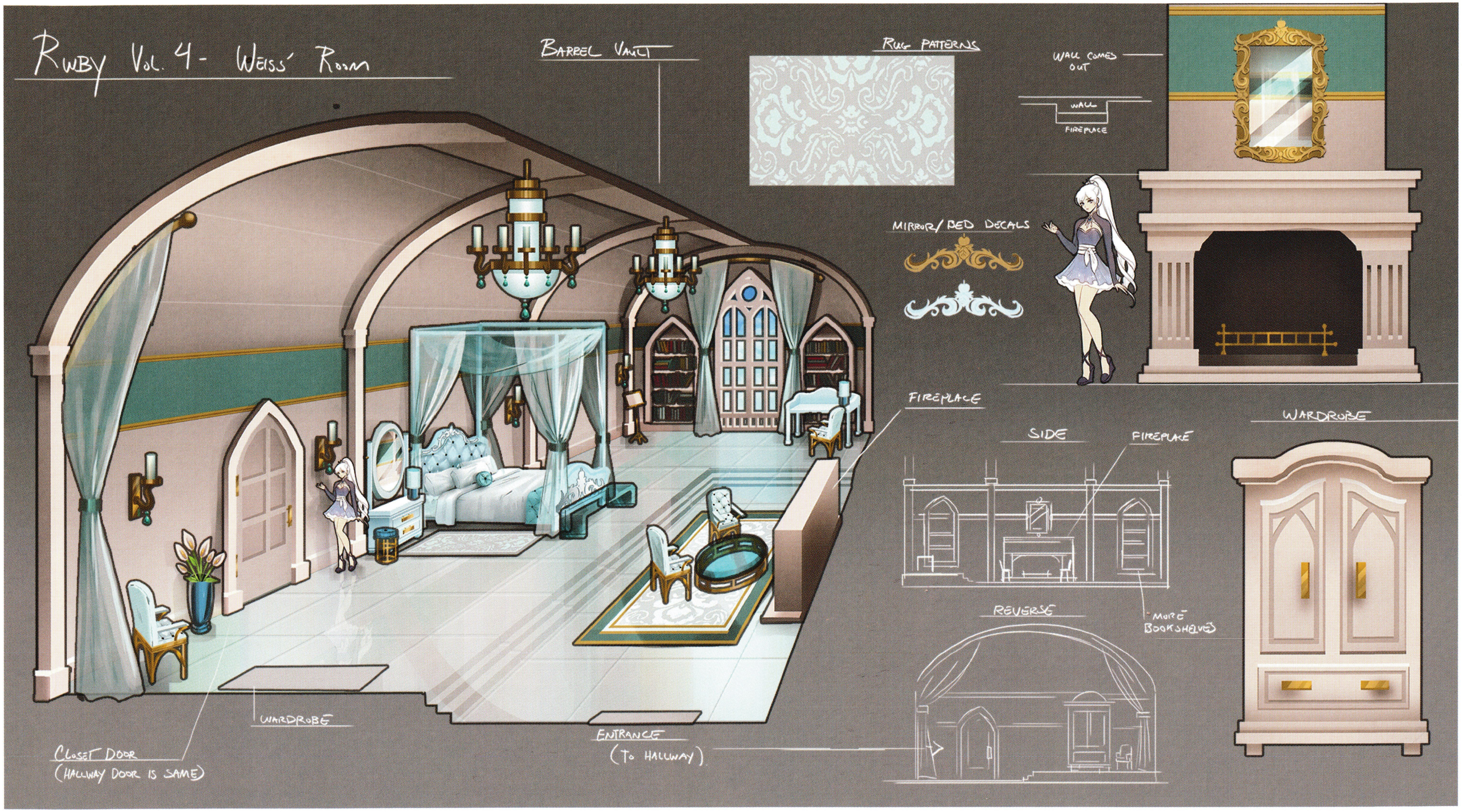

CHANDELIER
SECRET DOOR
HINGES
BACK OF DOOR
LOCK
SCHNEE LIBRARY (DAY)

ジャックの書斎


RWBY 4- JACQUES' STUDY
TRIM/WALLS
FLOOR
CHAIRS
RUGS/DECAL
WALLPAPER
RUG & WALLPAPER
REVERSE WALL


SCALE

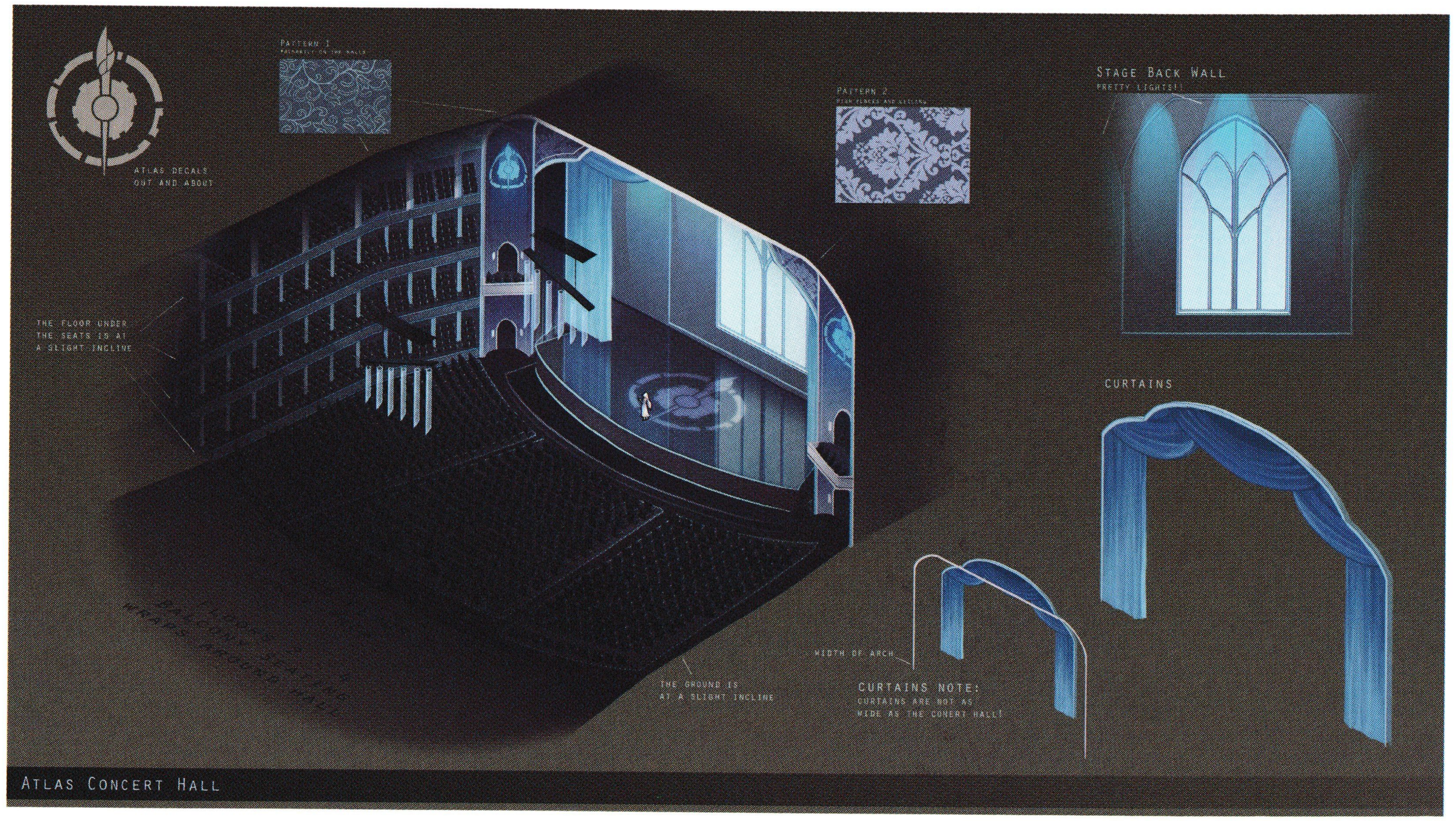
ワイスの部屋


RWBY Vol. 4- Weiss' Room
BARREL VAULT
RUG PATTERNS
WALL COMES OUT
WALL
FIREPLACE
MIRROR/ BED DECALS
FIREPLACE
SIDE
FIREPLACE
WARDROBE
REVERSE
MORE BOOKSHELVES
WARDROBE
CLOSET DOOR
(HALLWAY DOOR IS SAME)
ENTRANCE
(TO HALLWAY)

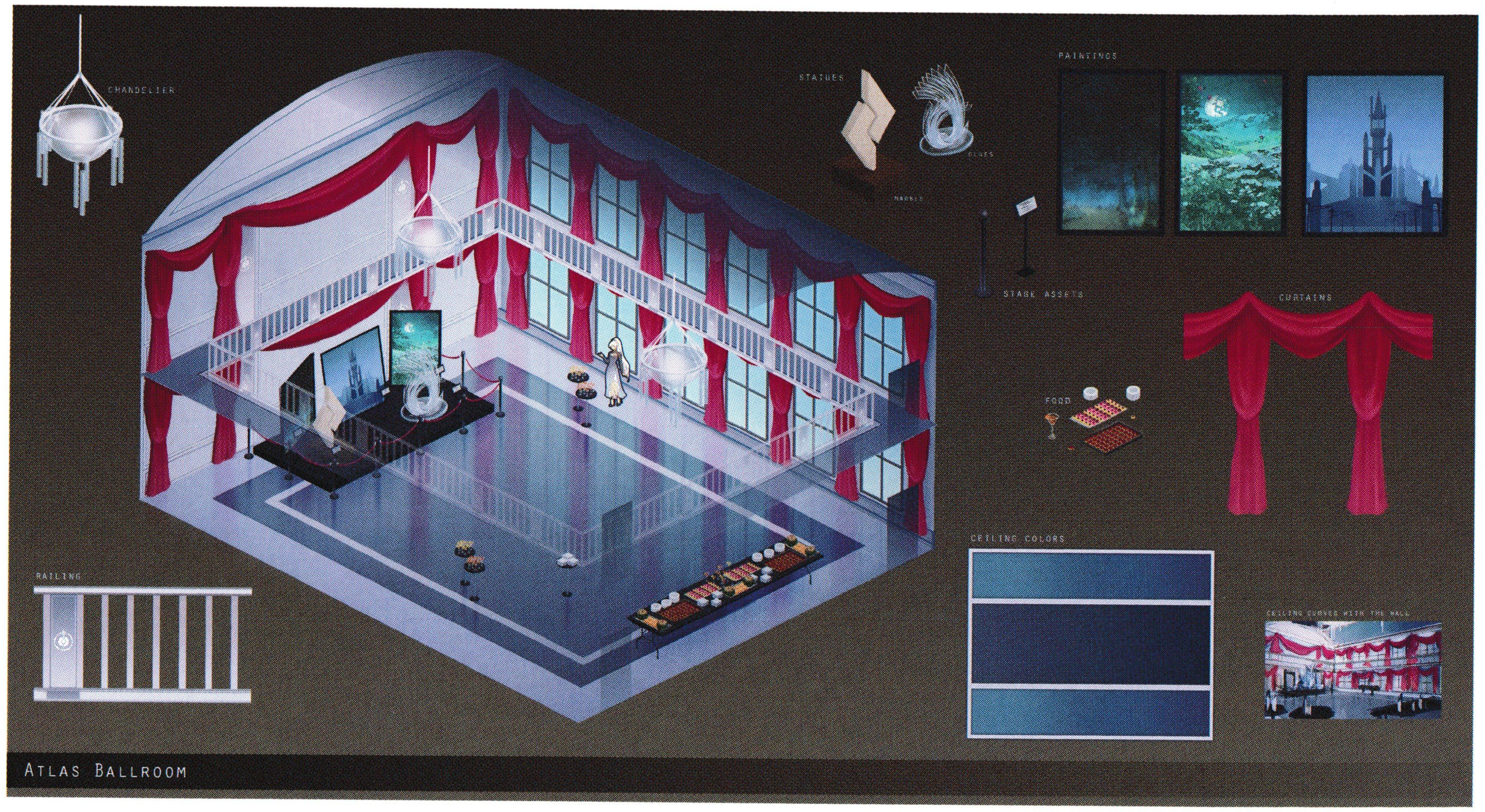


シュニー家の肖像画

アトラス・シティ　コンサートホール



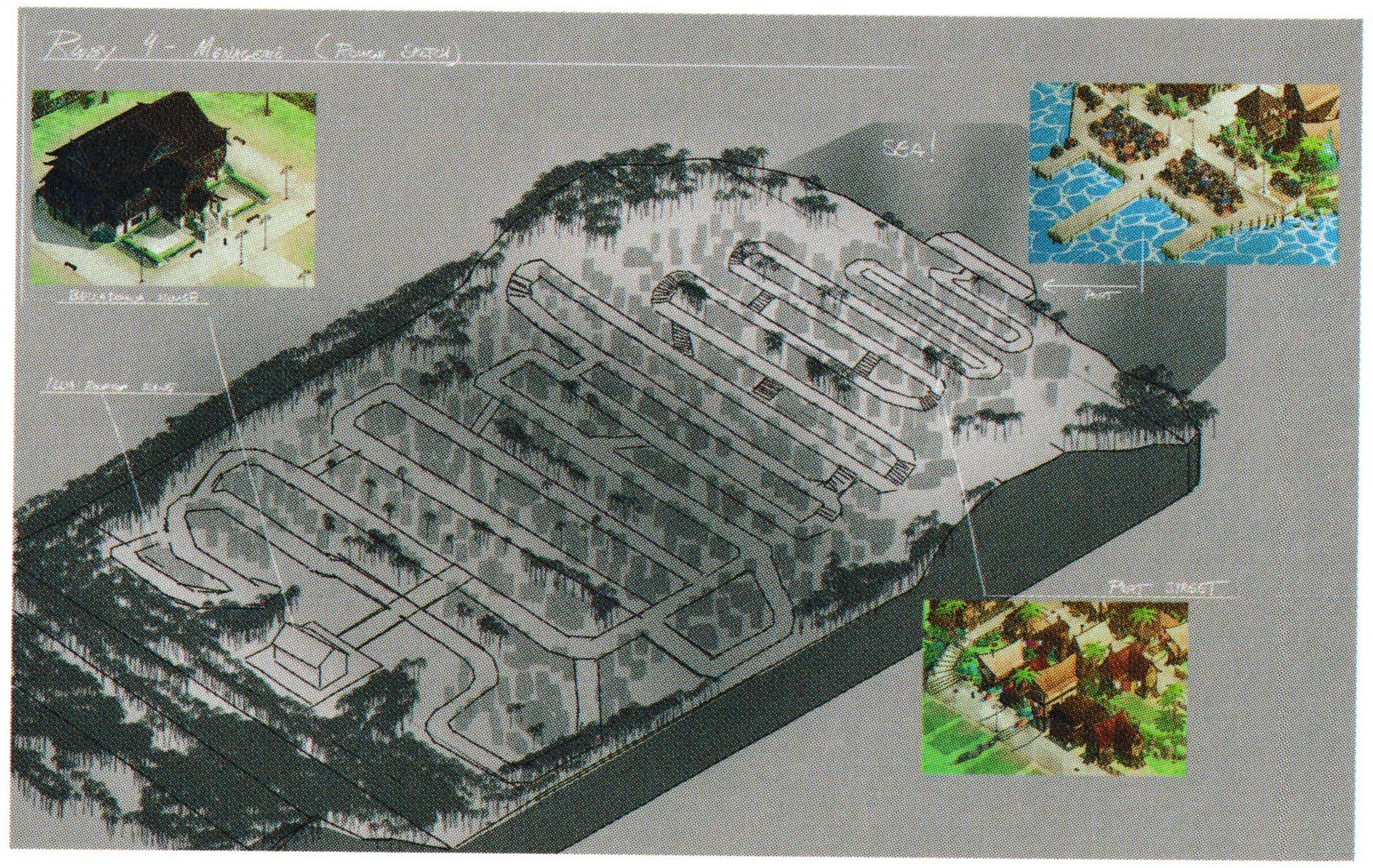
アトラス・シティ　パーティー会場

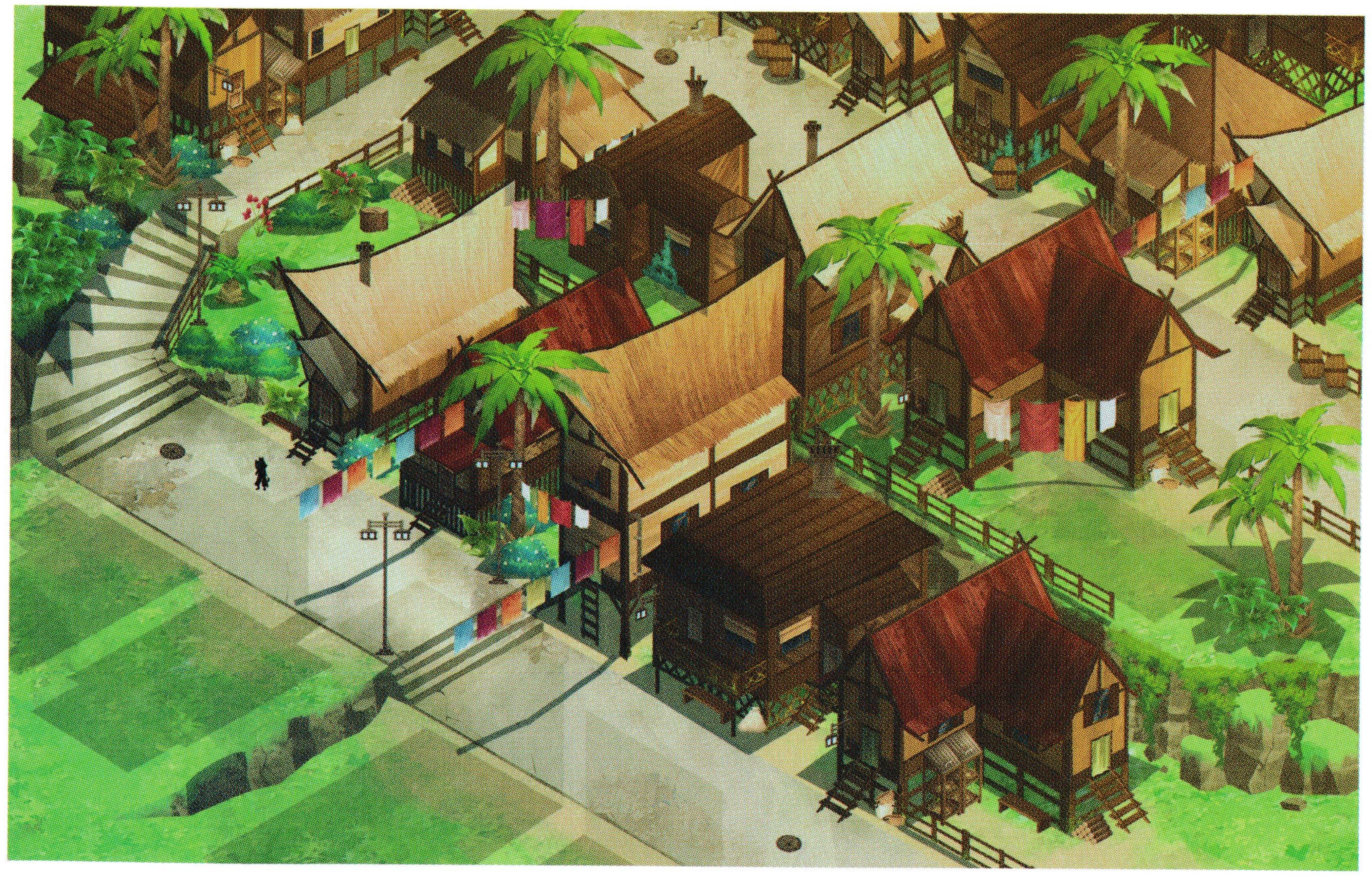


メナジェリー

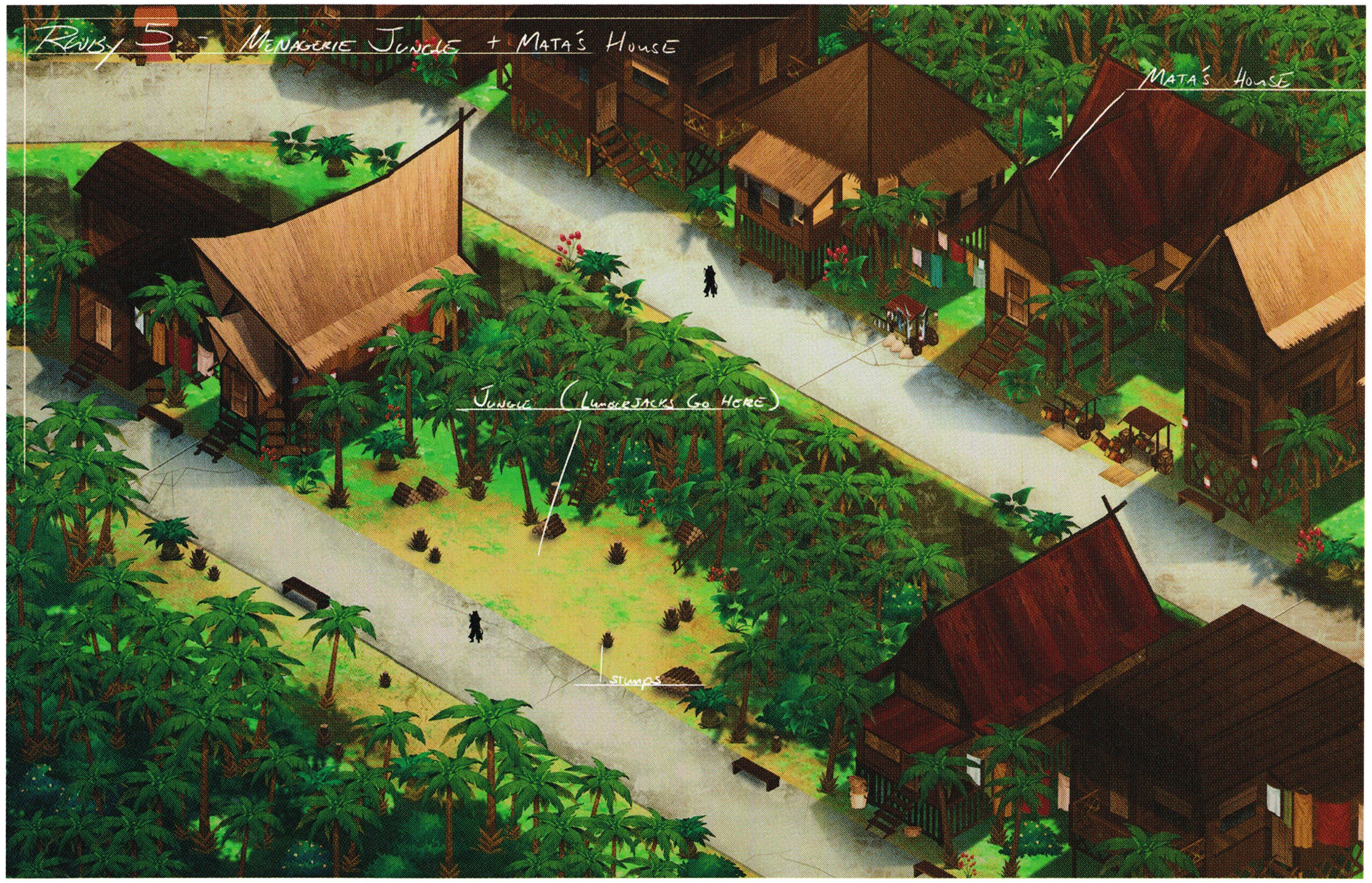




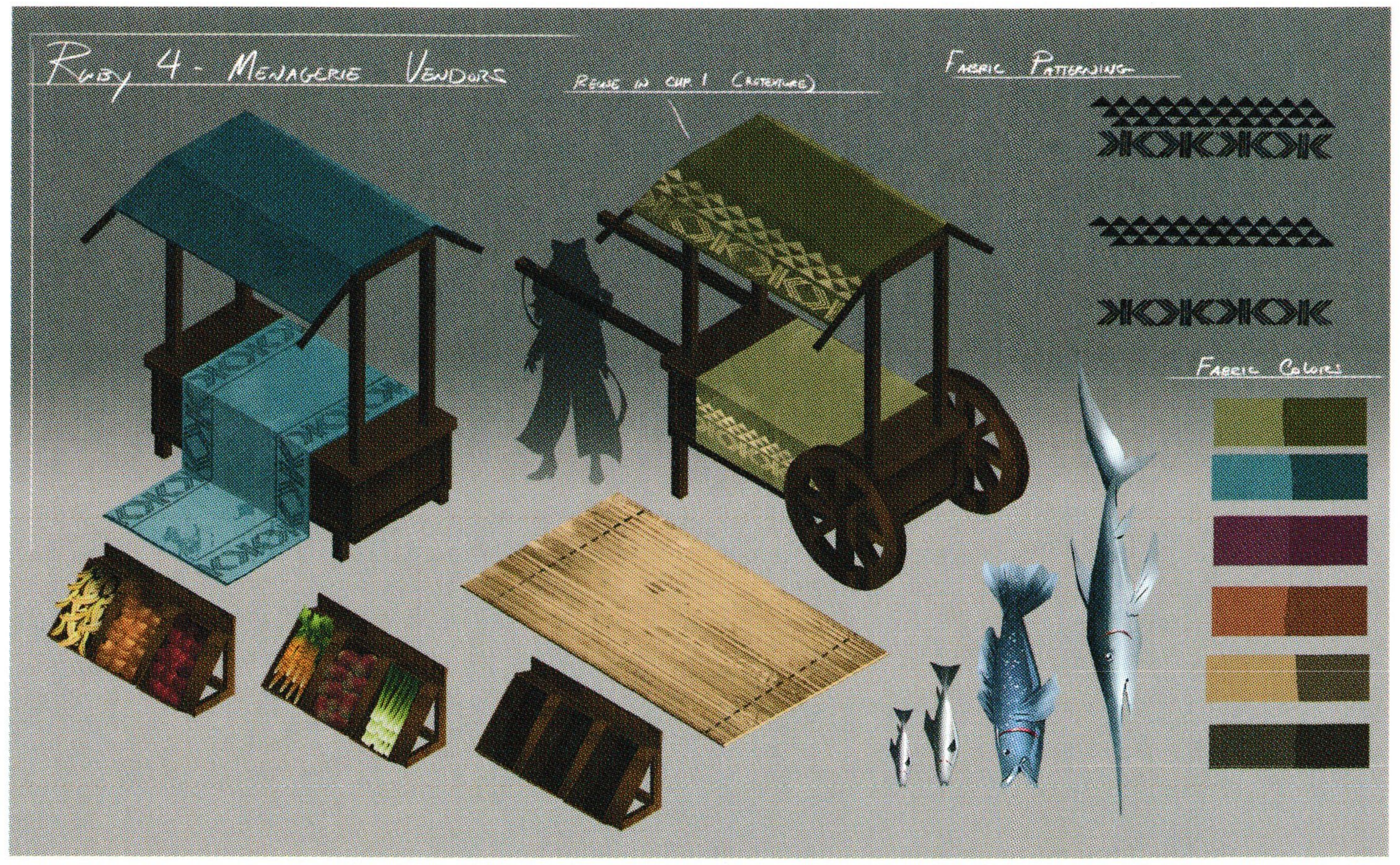






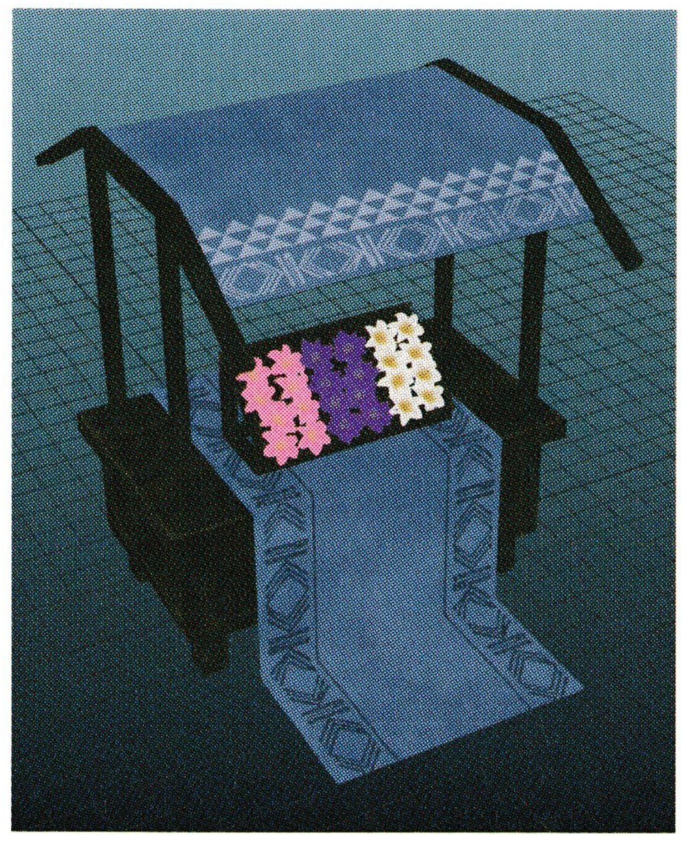



Menagerie Market Street + Alleyway




Menagerie Street Corner (Morning)



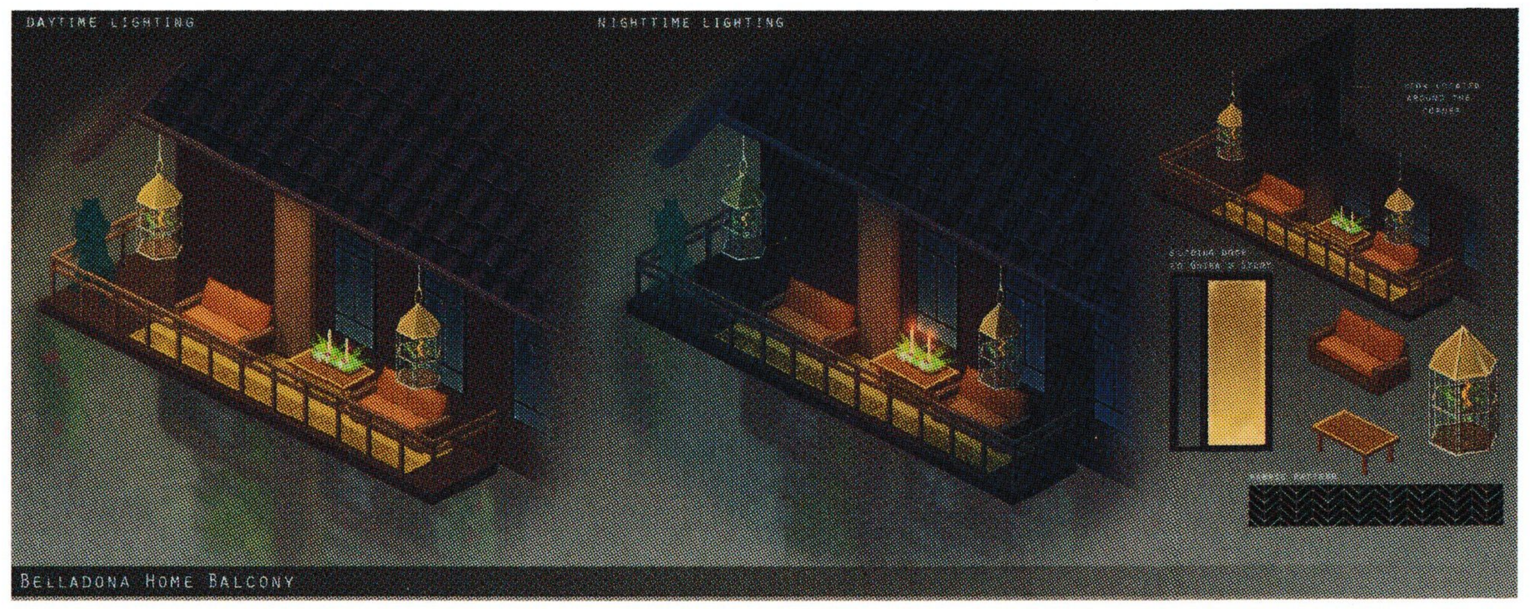




Shallow Sea Juice Bar

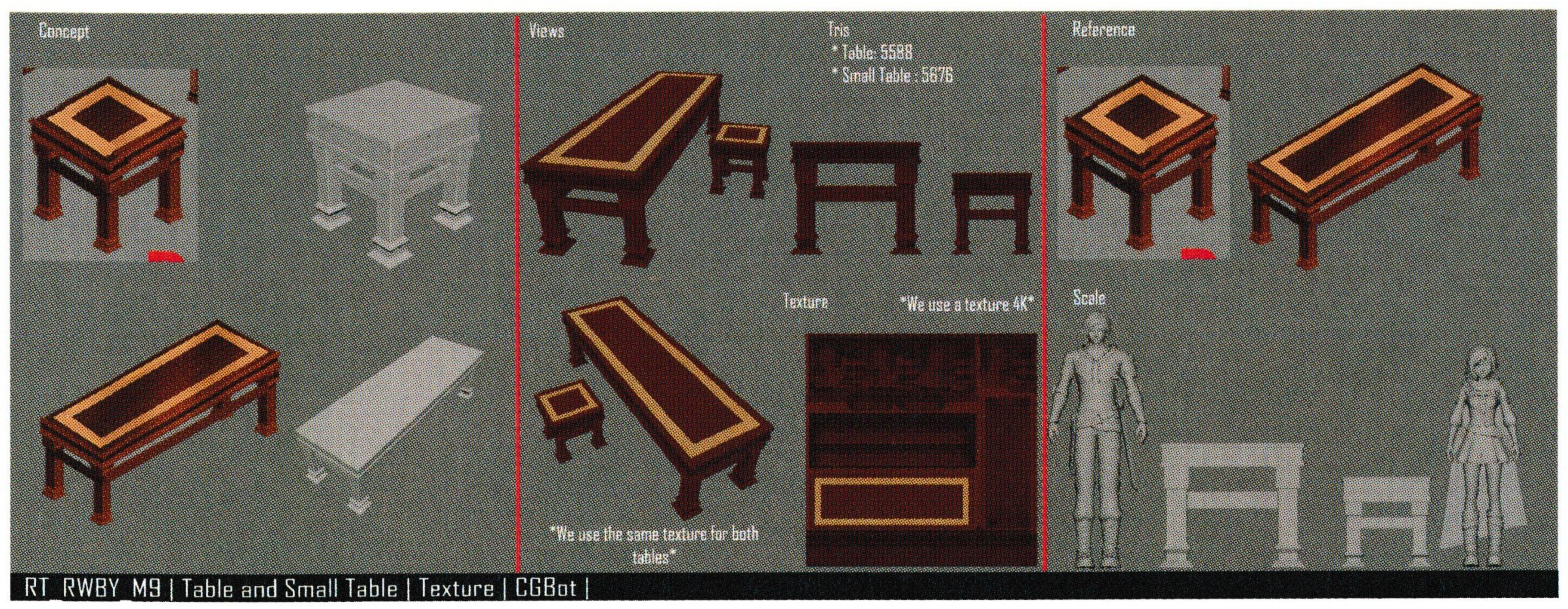
メナジェリーのベラドンナ邸

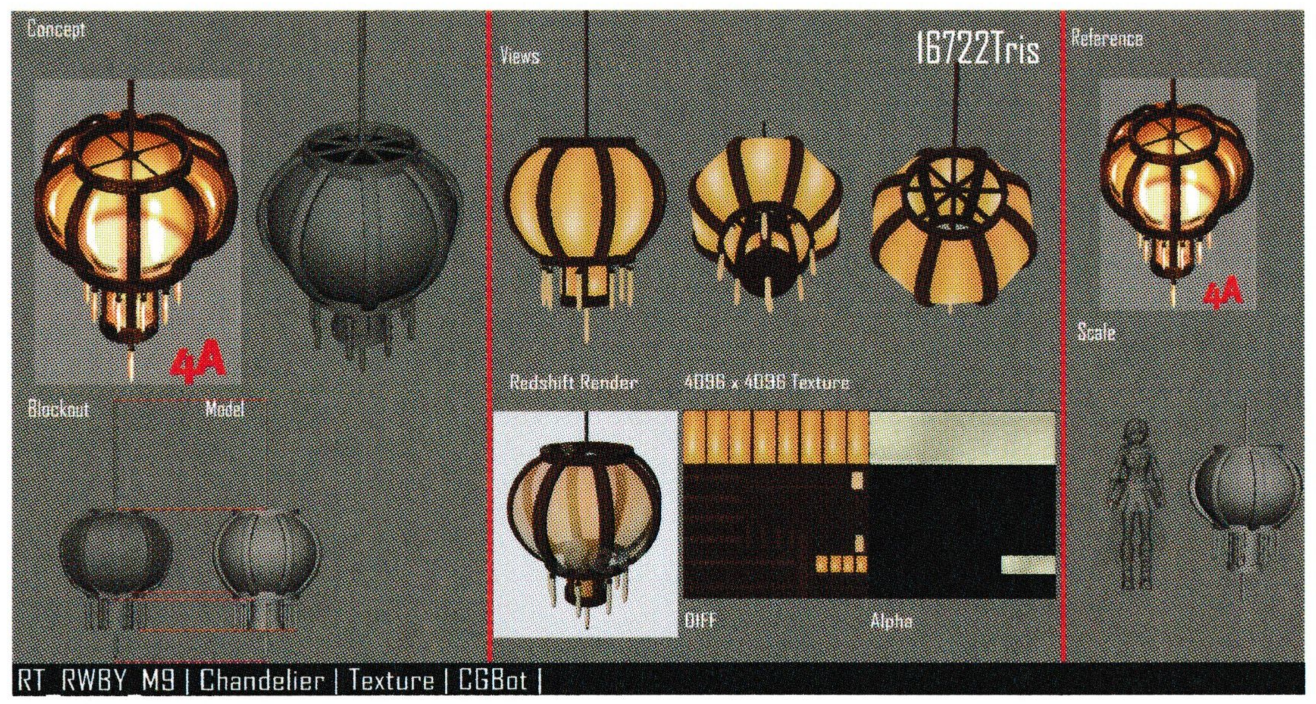


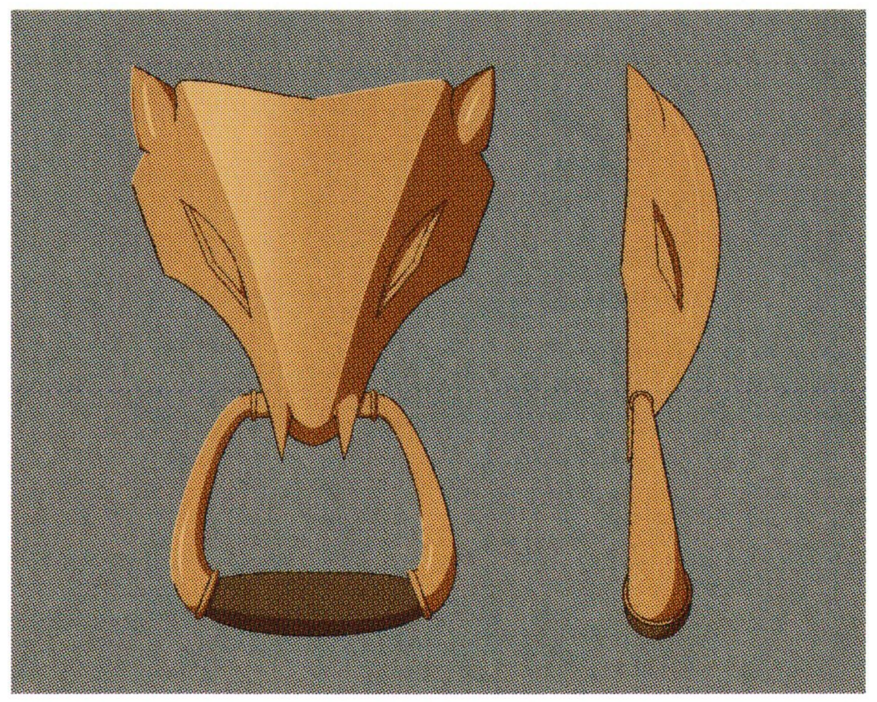




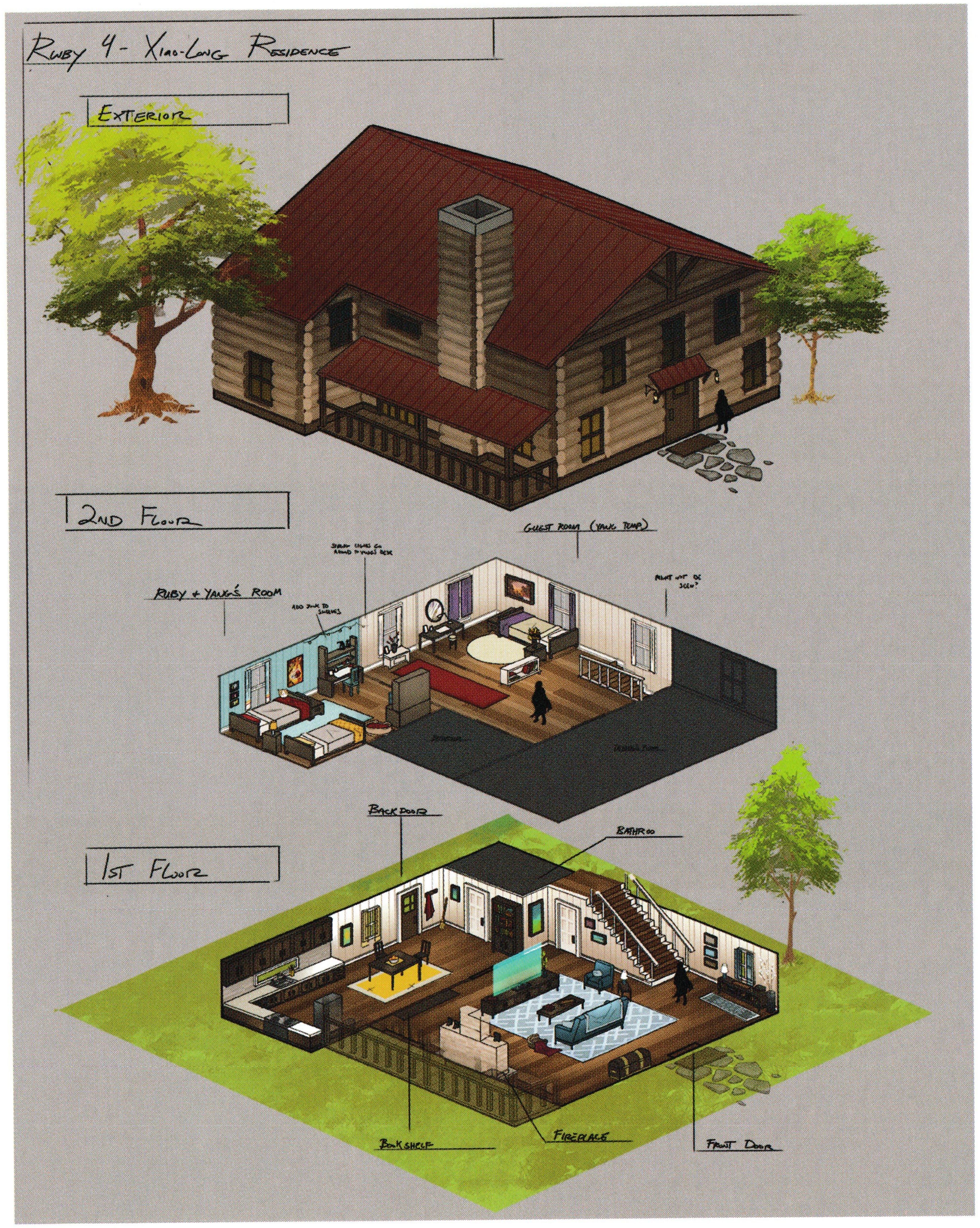




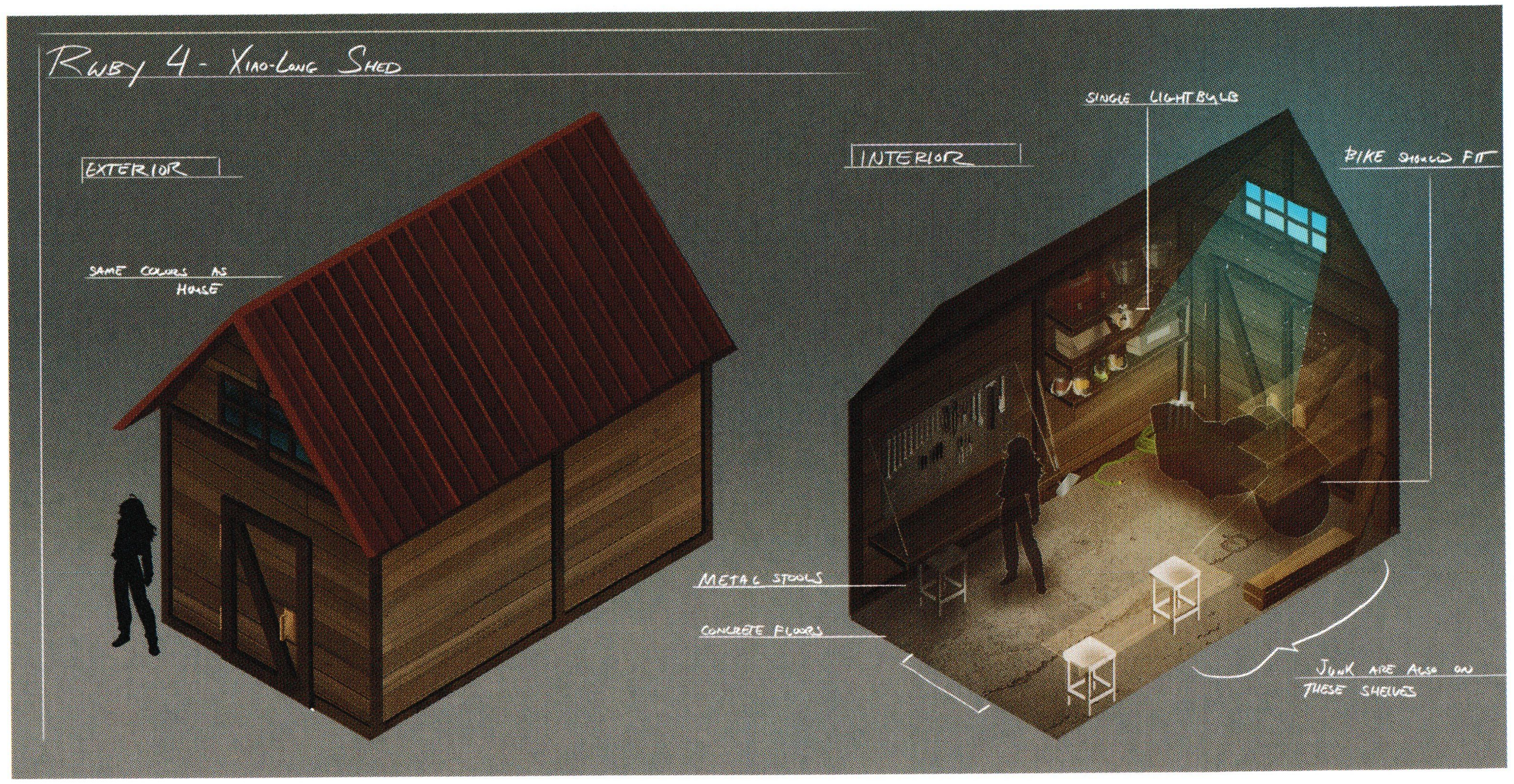




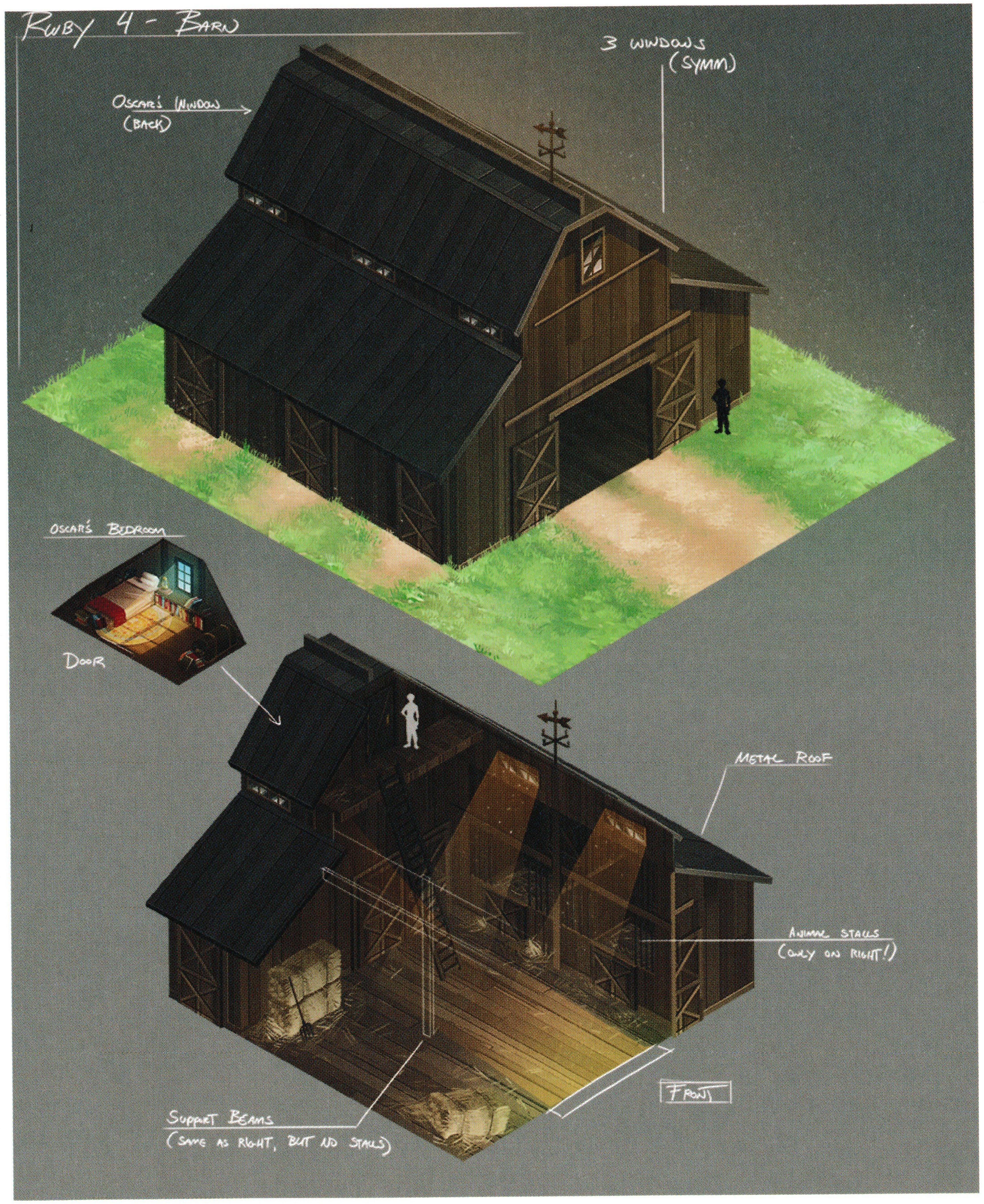
パッチ島のシャオロン家



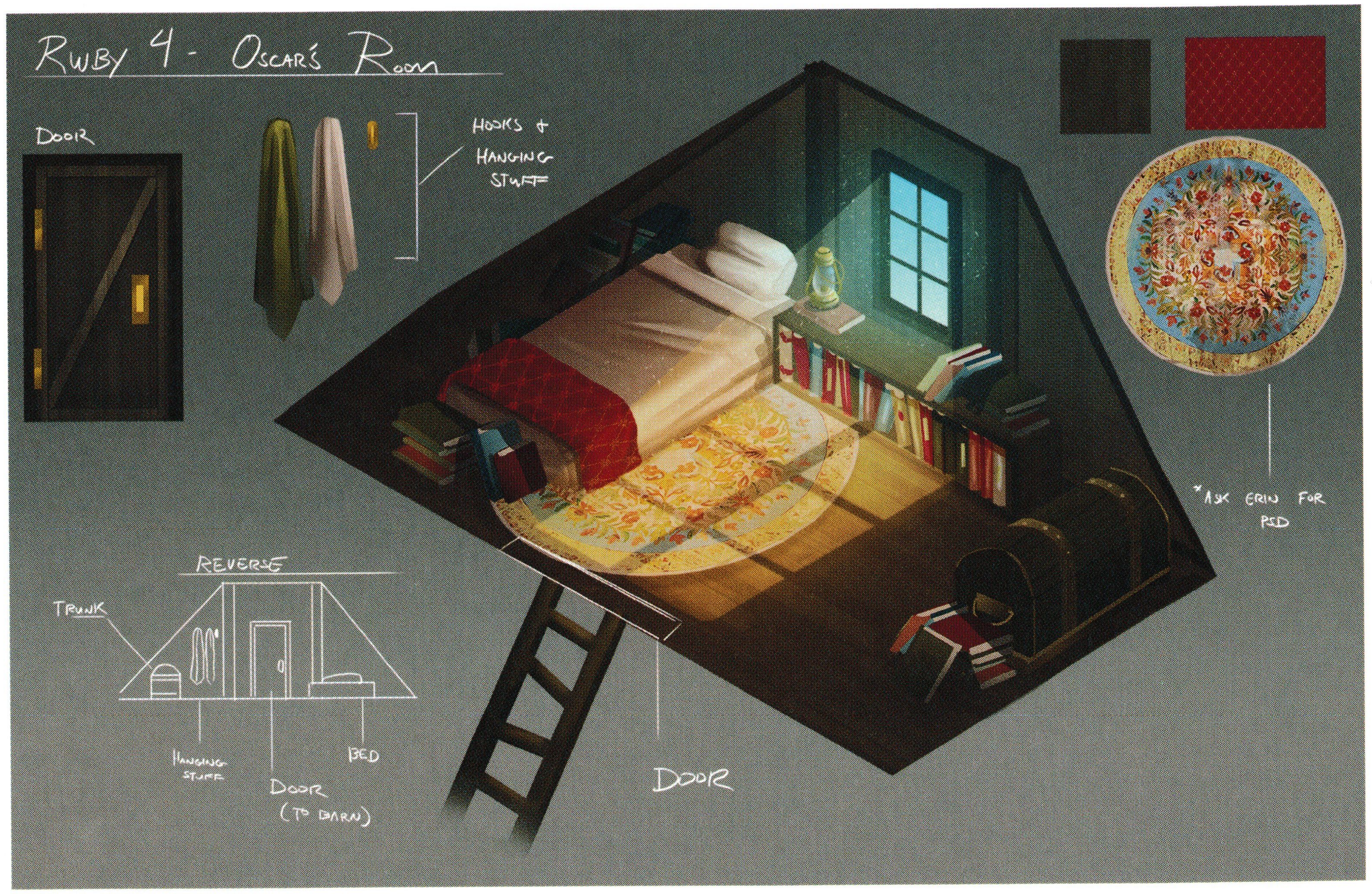




オスカーが働く農場

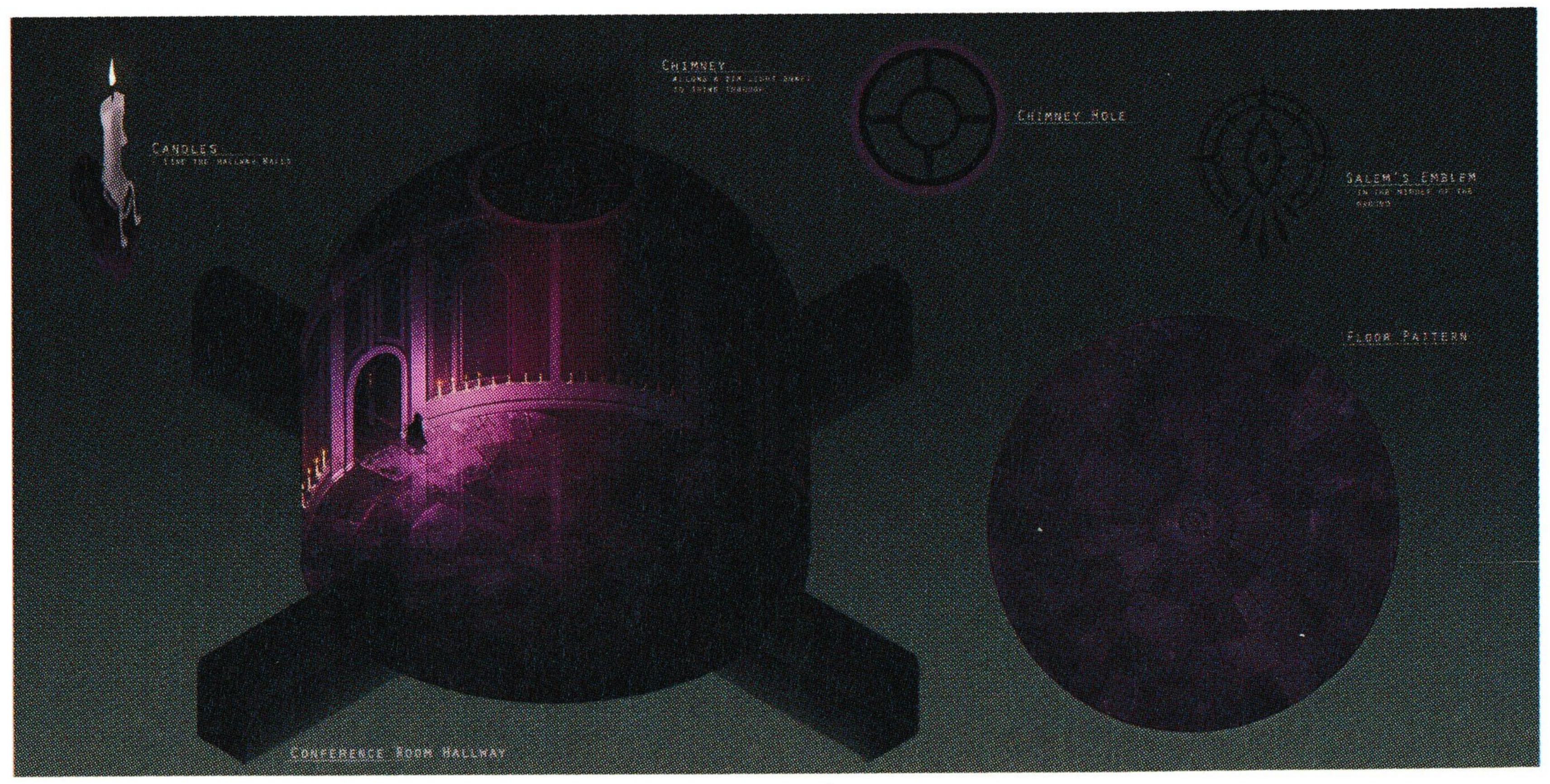

RWBY 4 - BARN
3 WINDOWS
(SYMM)
OSCAR'S WINDOW
(BACK)
OSCAR'S BEDROOM
DOOR
METAL ROOF
ANIMAL STALLS
(ONLY ON RIGHT!)
SUPPORT BEAMS
(SAME AS RIGHT, BUT NO STALLS)
FRONT

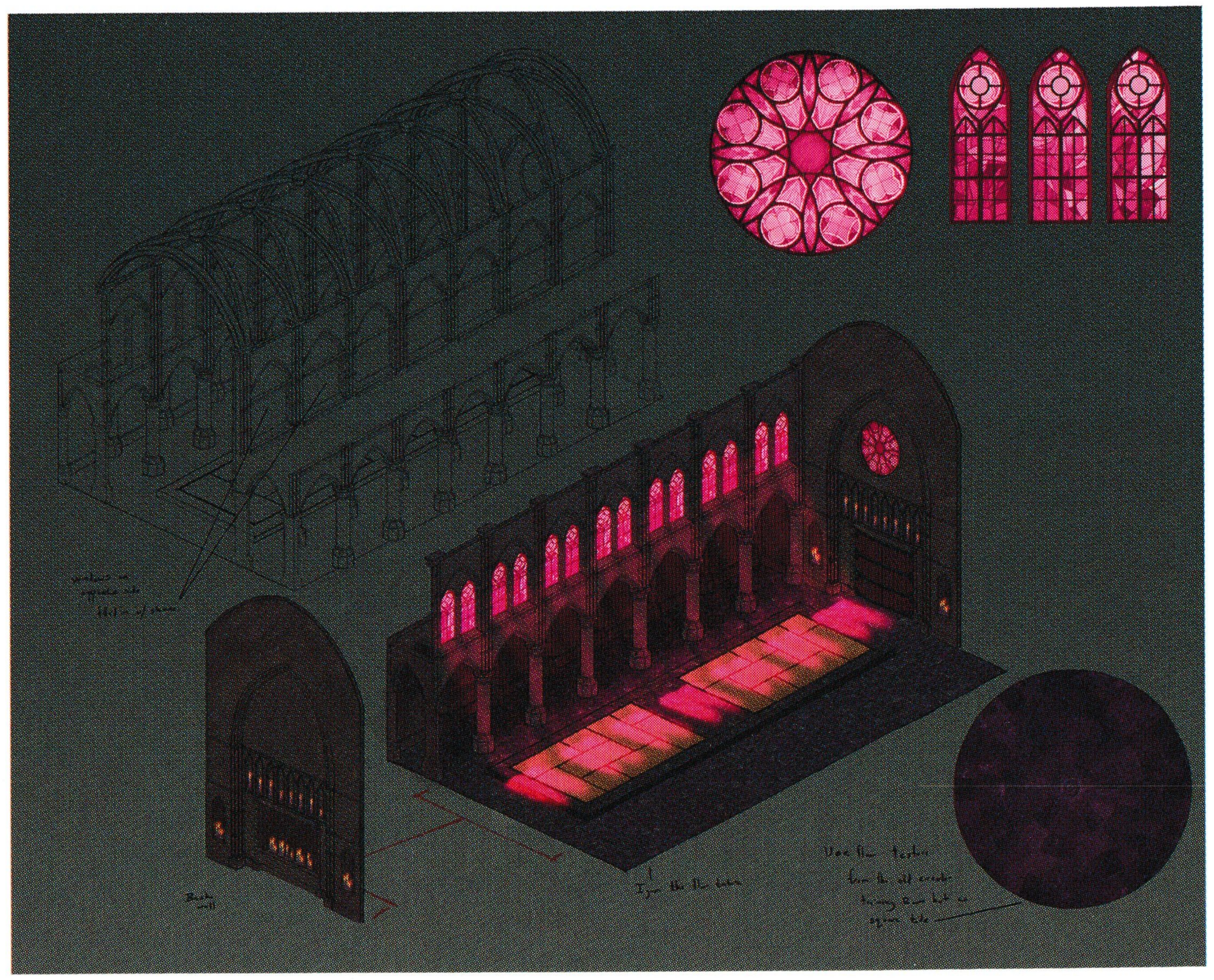


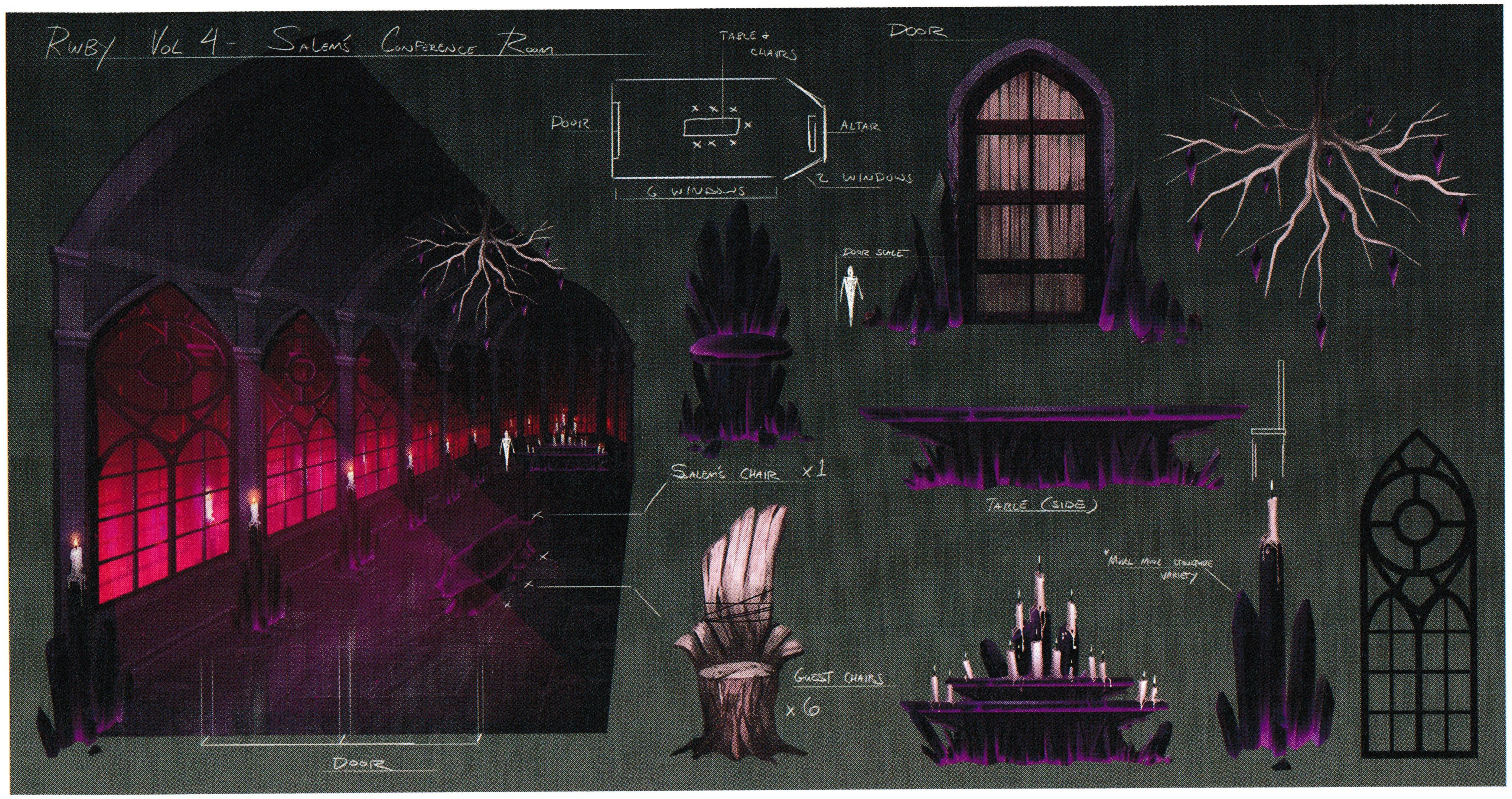

RWBY 4 - OSCAR'S ROOM
DOOR
HOOKS &
HANGING
STUFF
REVERSE
TRUNK
HANGING
STUFF
DOOR
(TO BARN)
BED
DOOR
*ASK ERIN FOR
RED

エバー・ナイトのセイラムの本拠地







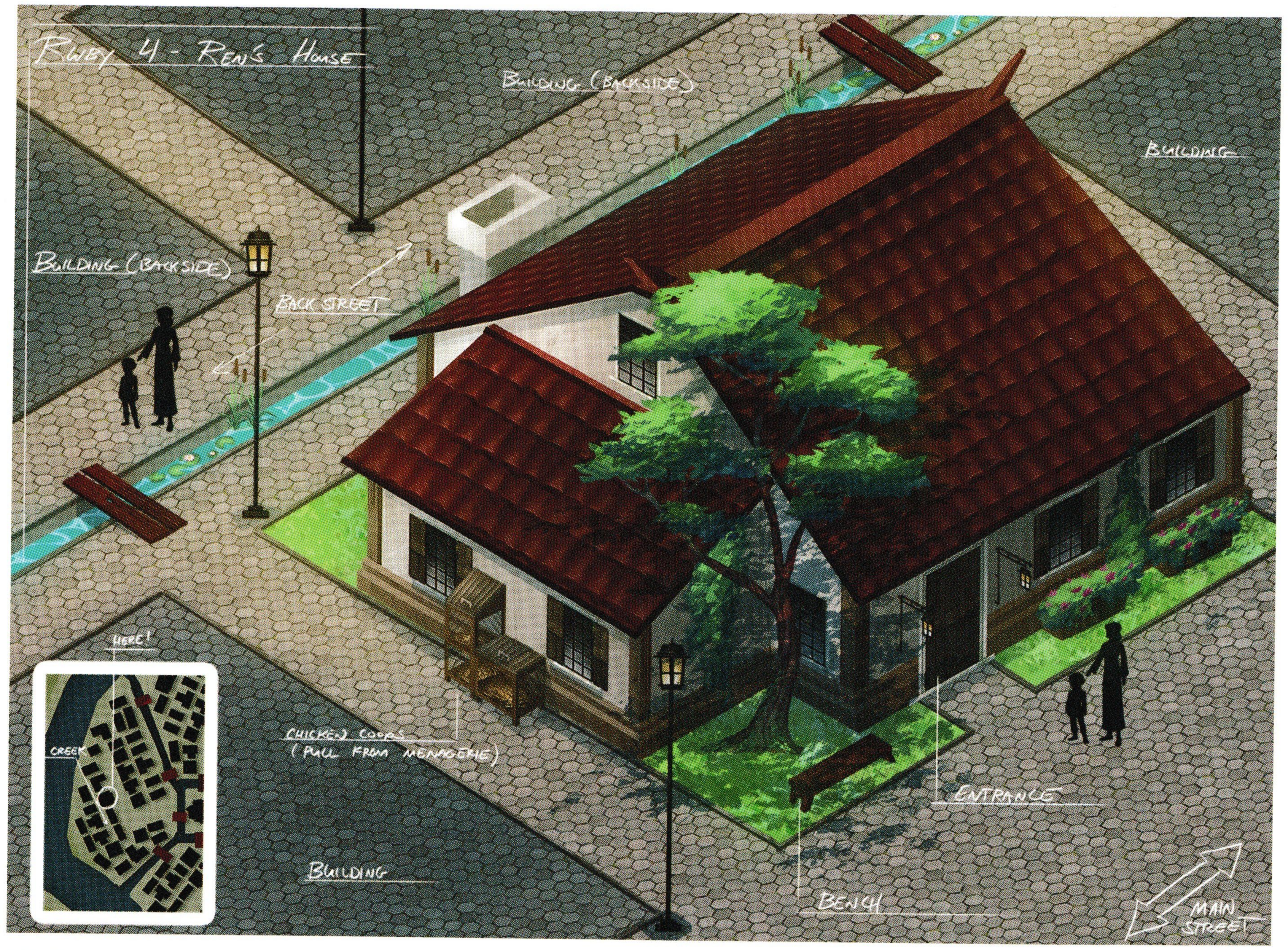


BACKGROUNDS

クロユリの村

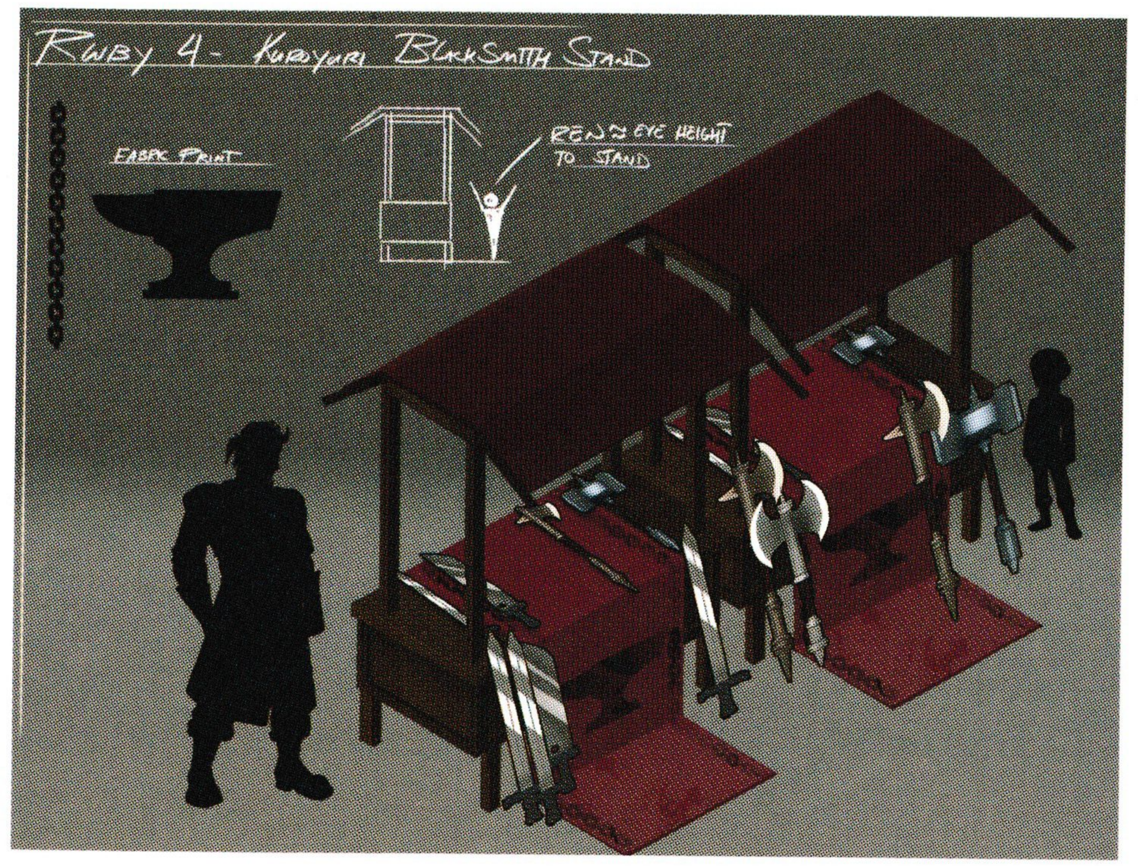


クロユリの村のレン家



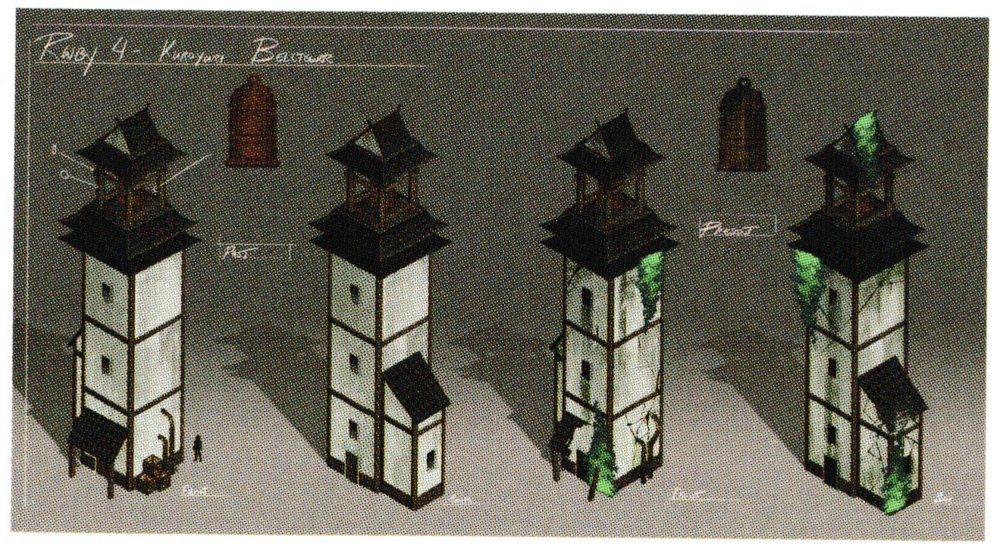


クロユリの村の鍛冶屋

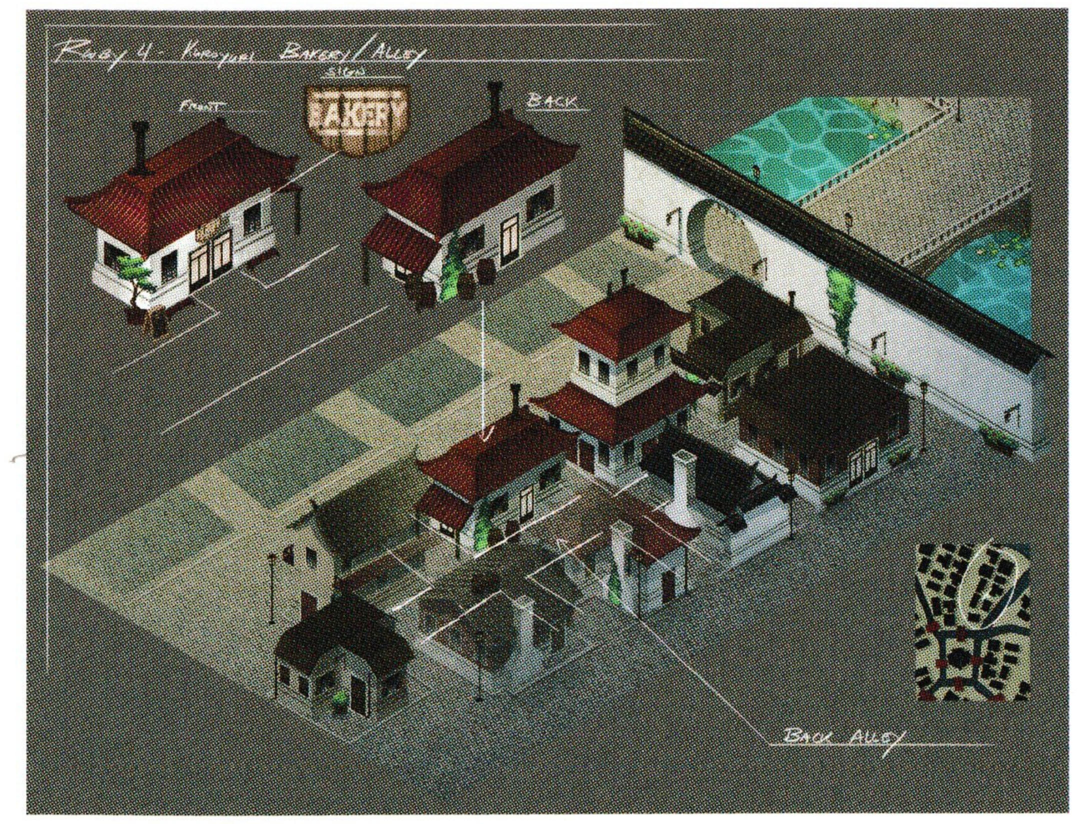


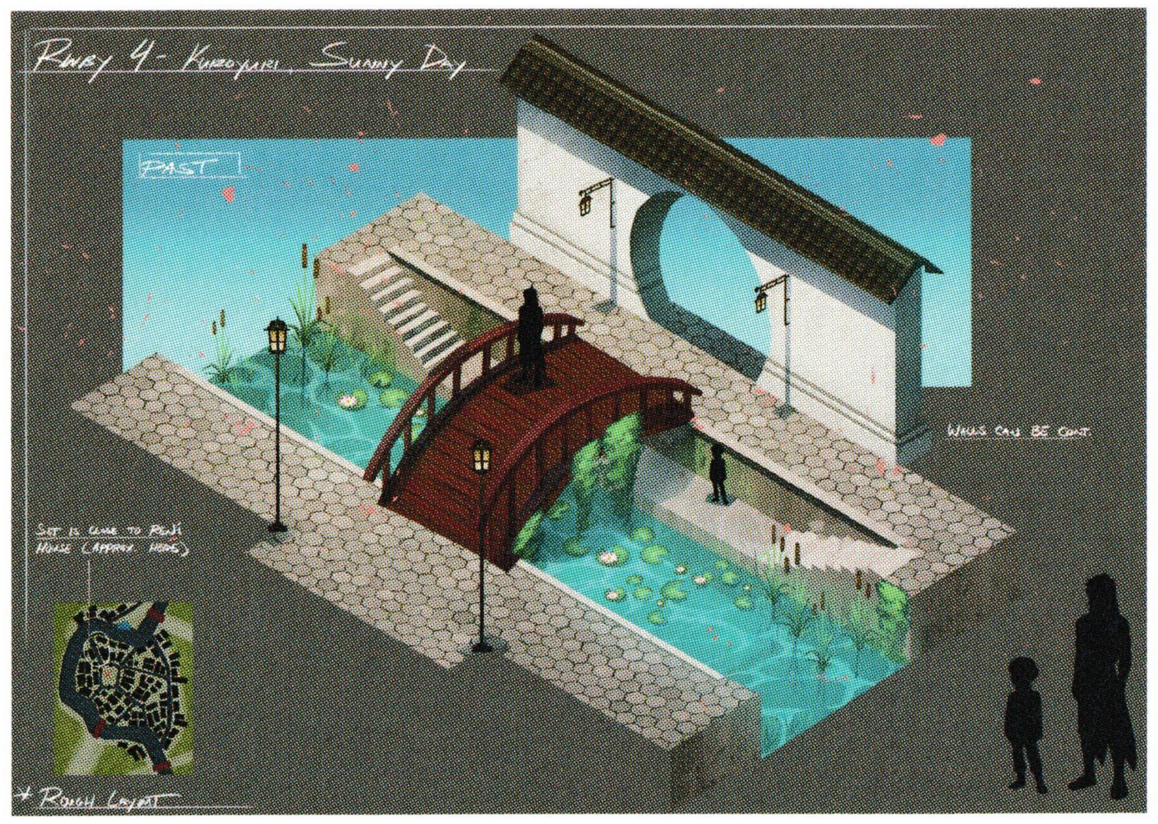
クロユリの村の酒屋

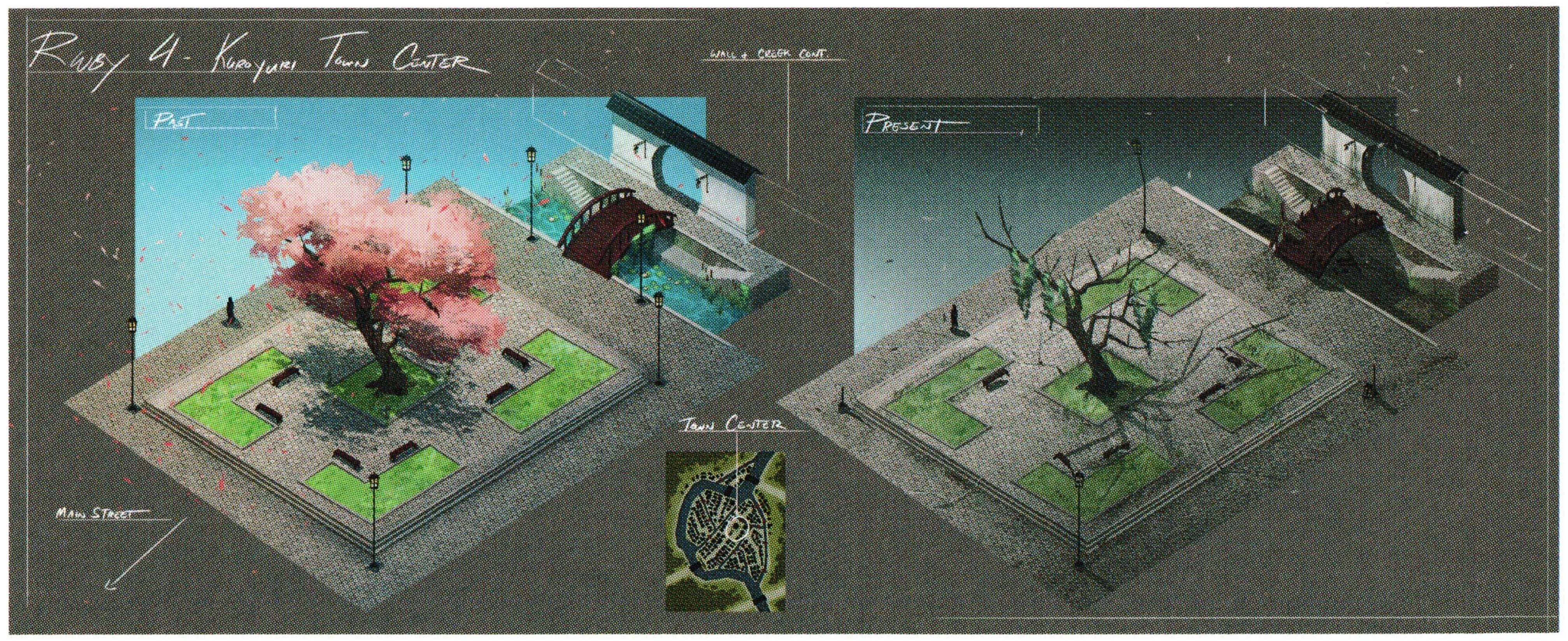


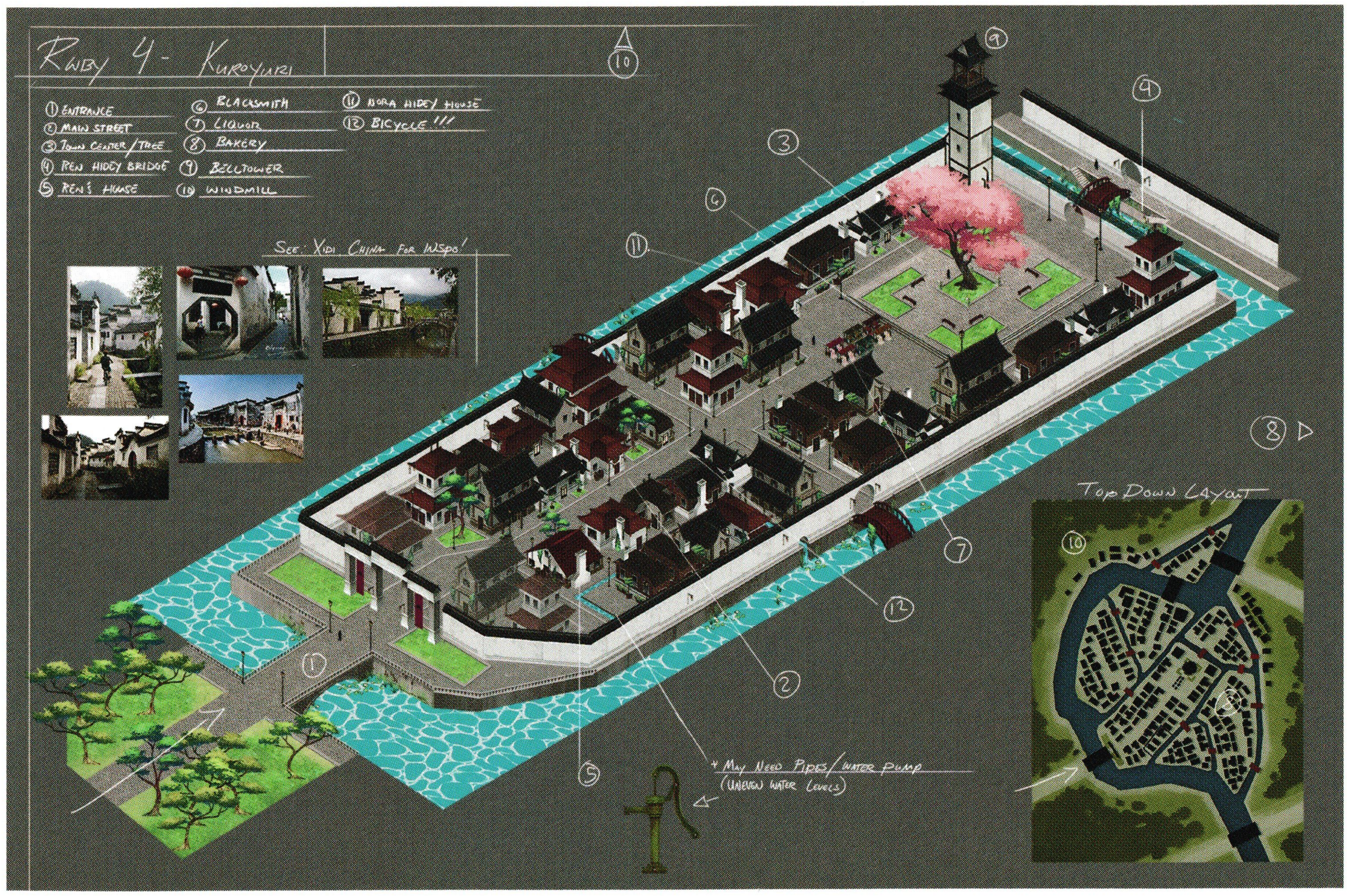


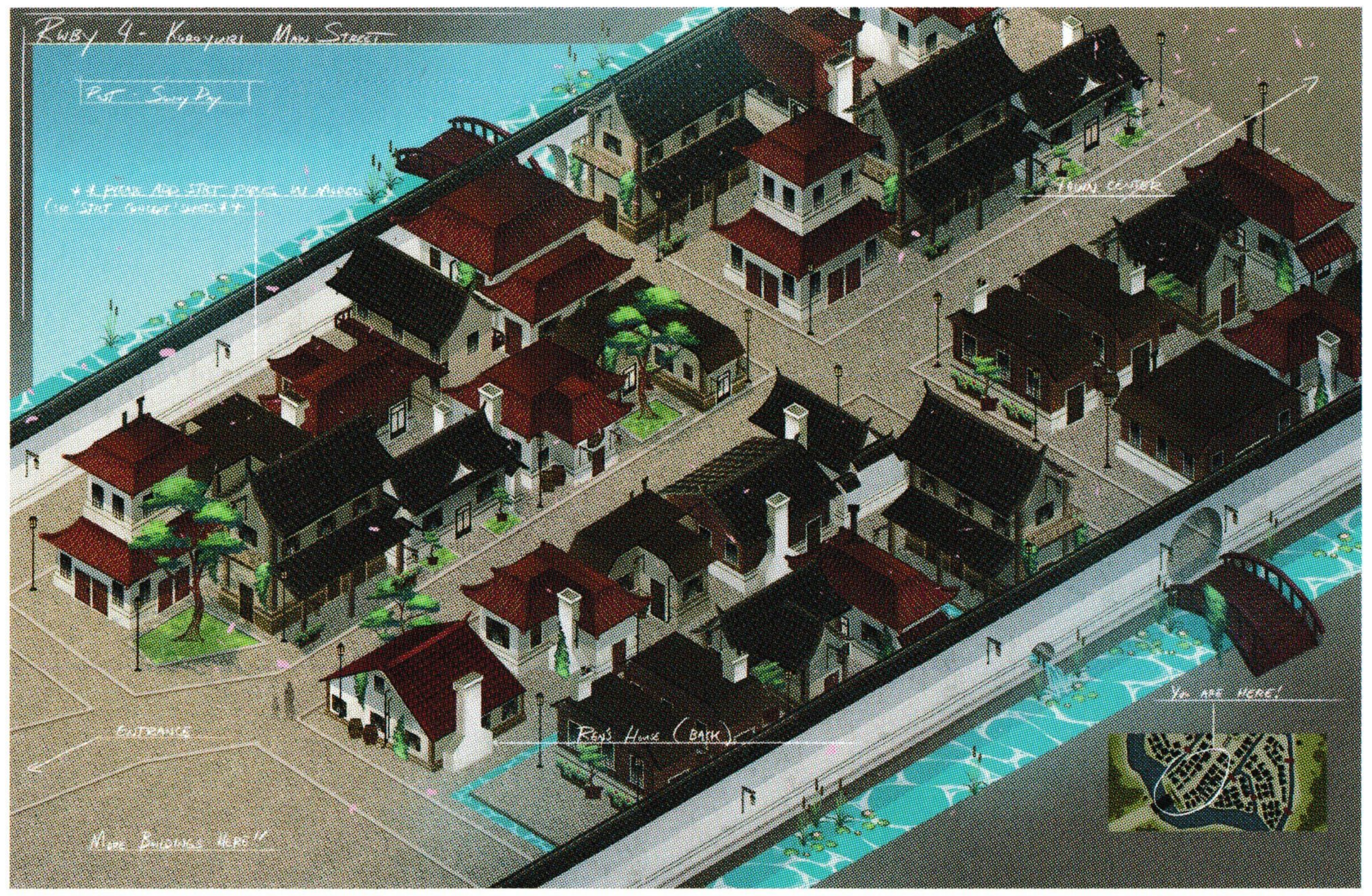




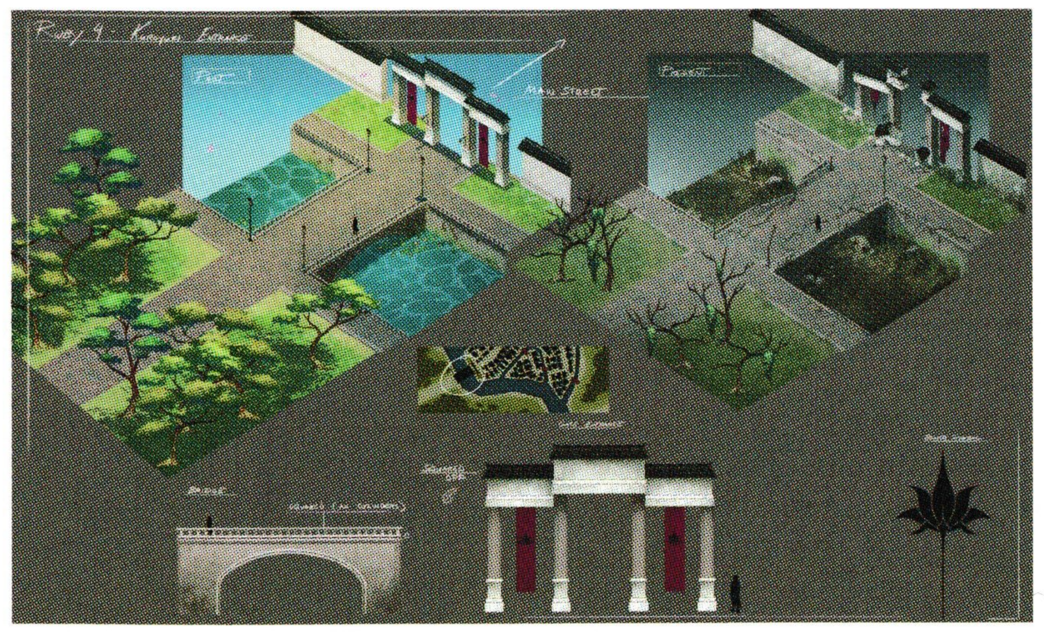


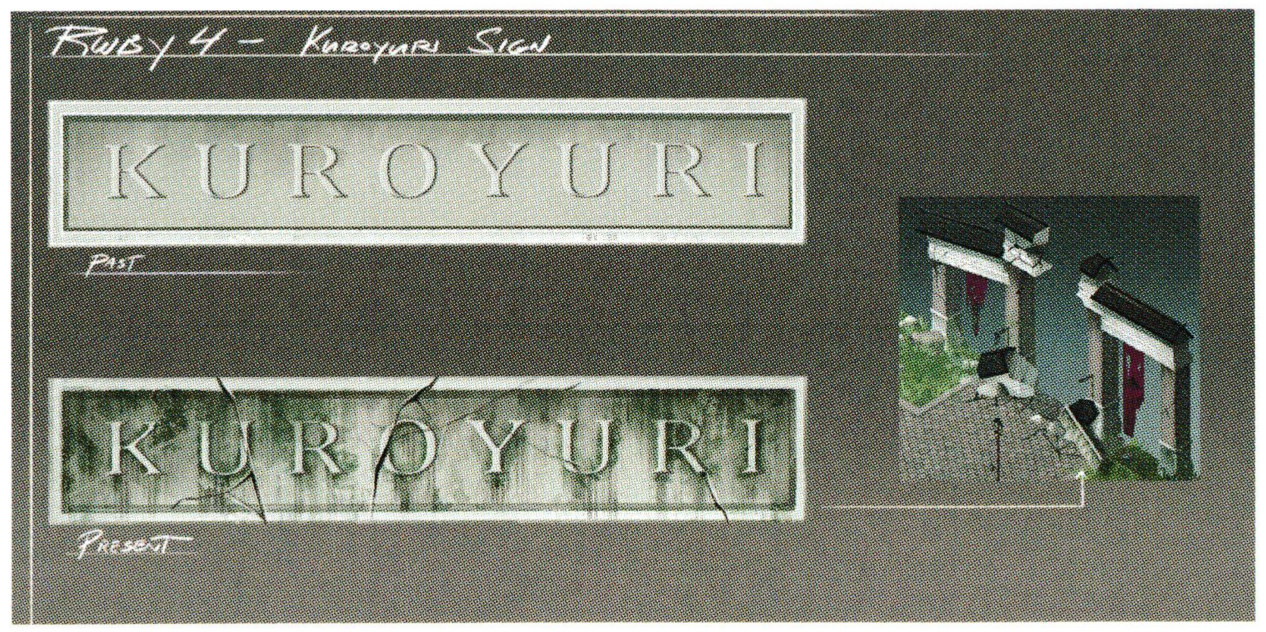



Rwby 4 - Kuroyuri
1 Entrance
2 Main Street
3 Town Center / Tree
4 Ren Hidey Bridge
5 Ren's House
6 Blacksmith
7 Liquor
8 Bakery
9 Belltower
10 Windmill
11 Nora Hidey House
12 Bicycle!!!
Top Down Layout

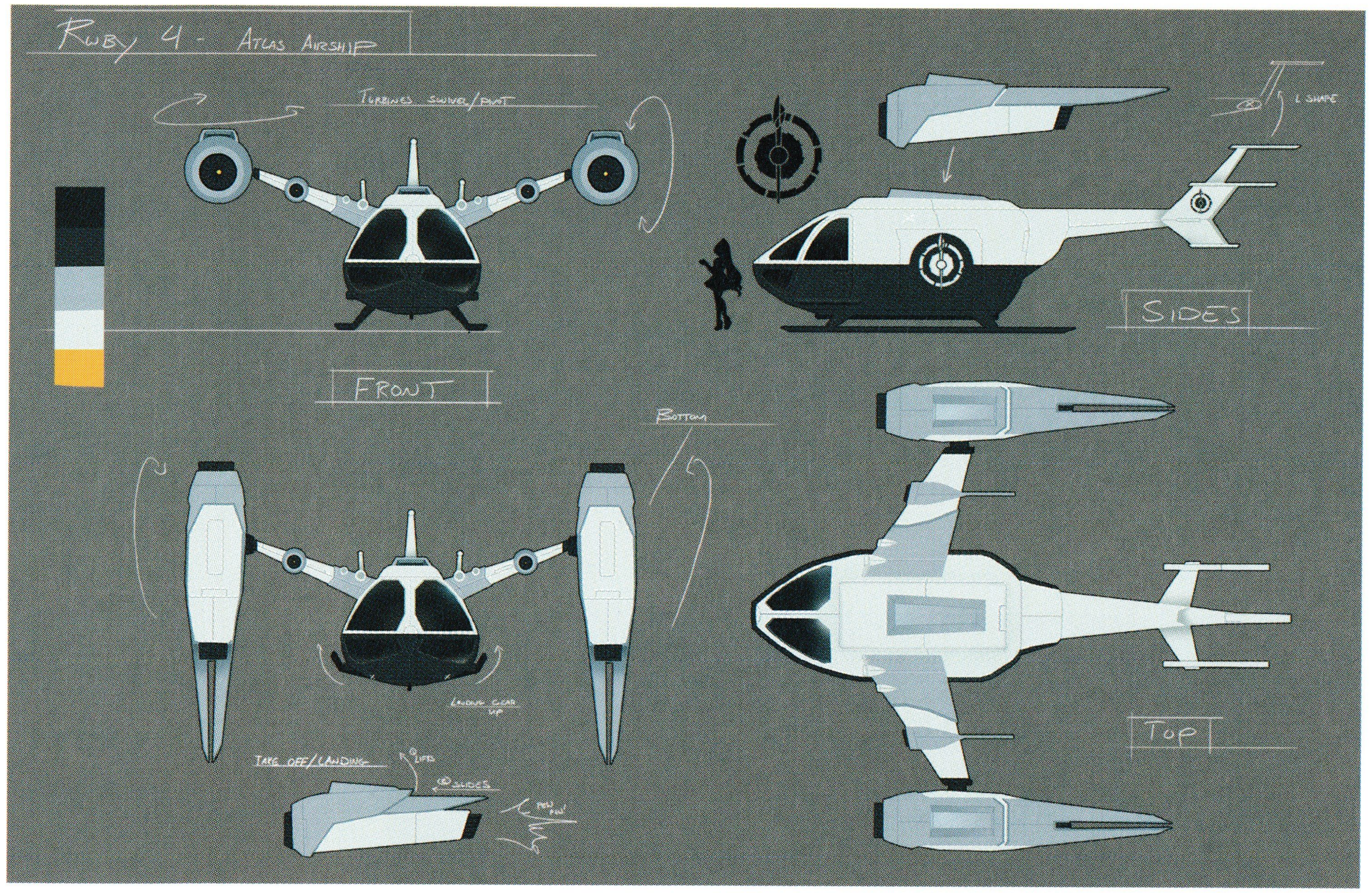


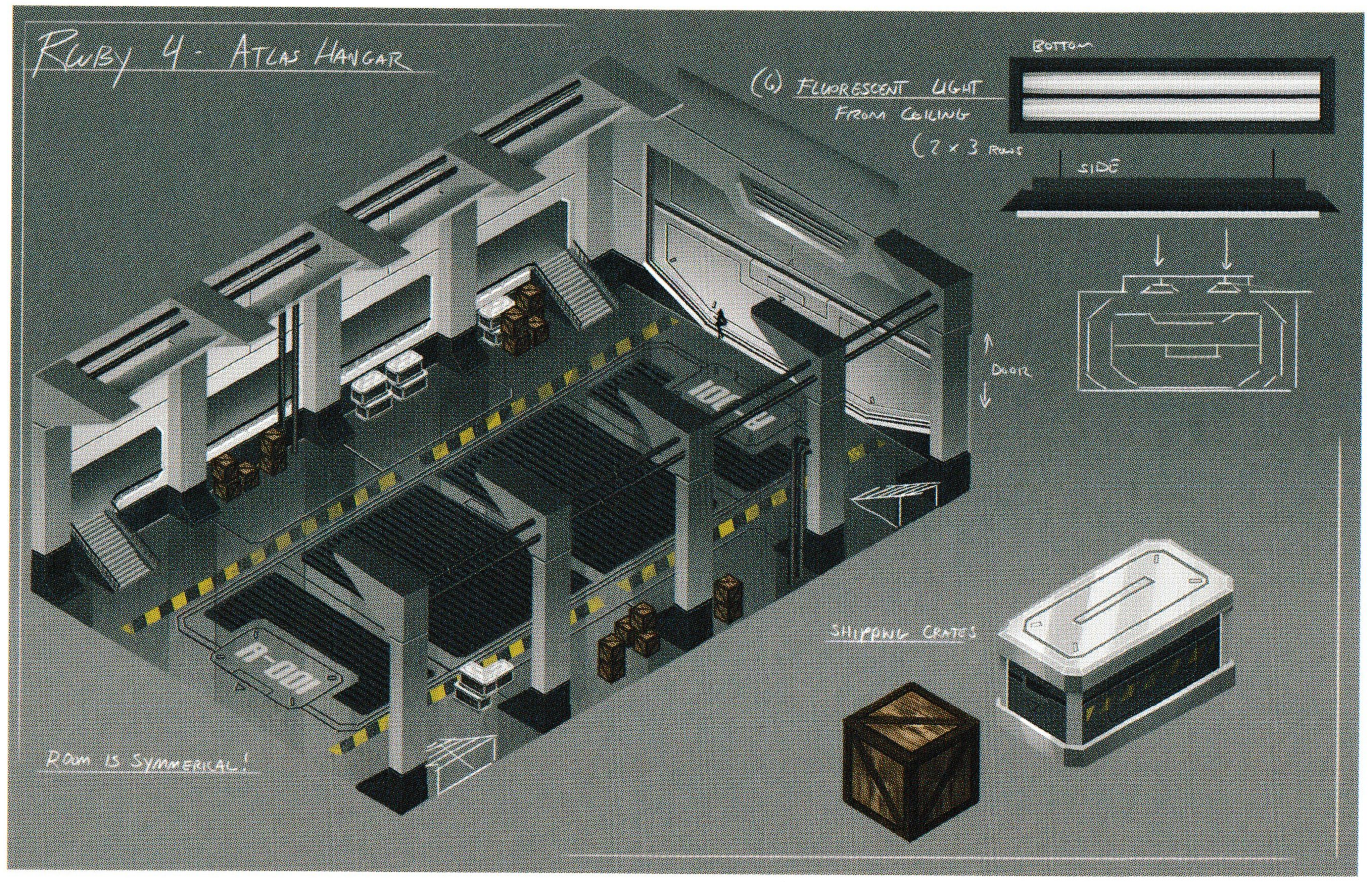




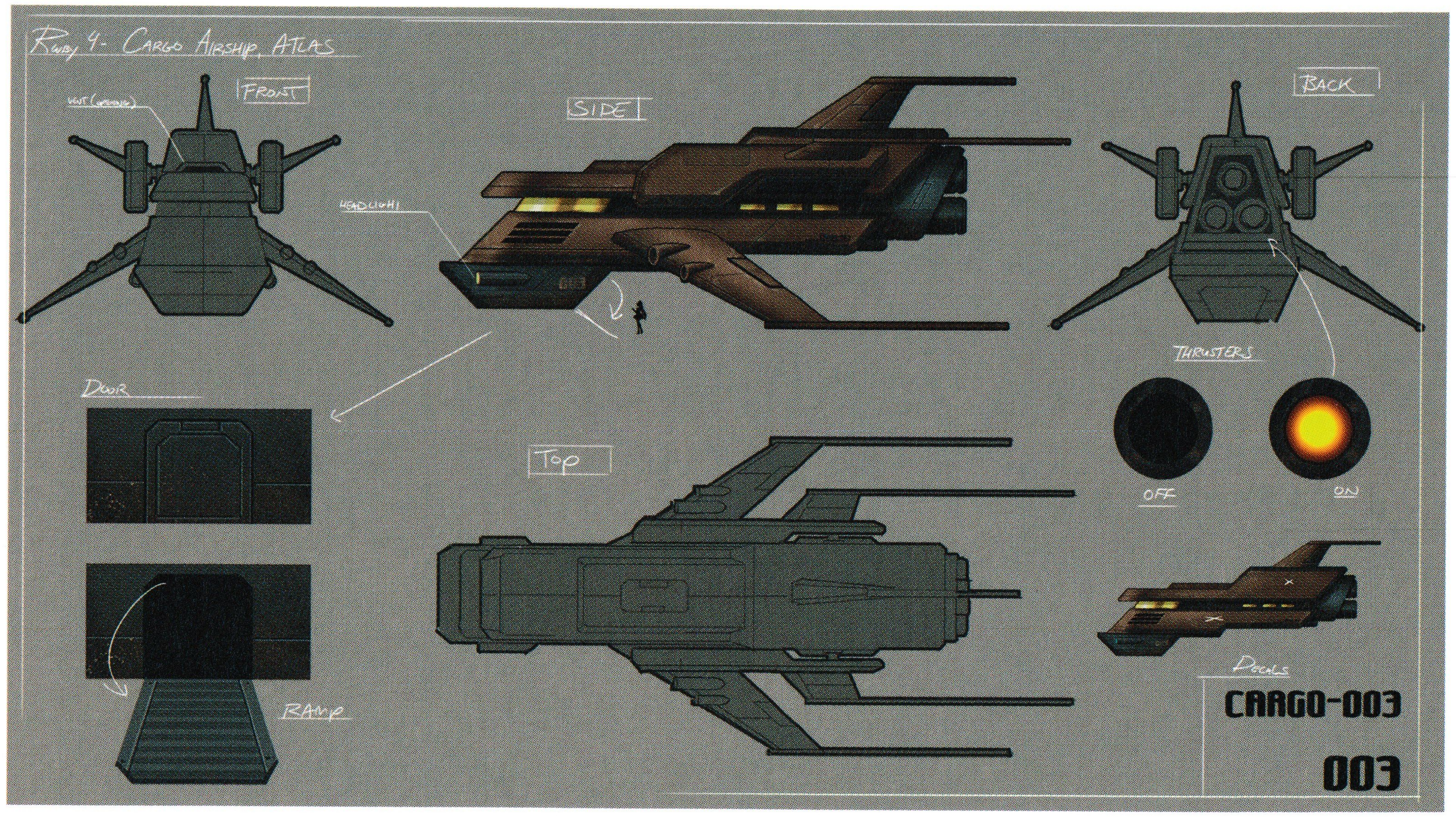

KUROYURI
Past
KUROYURI
Present

アトラスのエアシップ

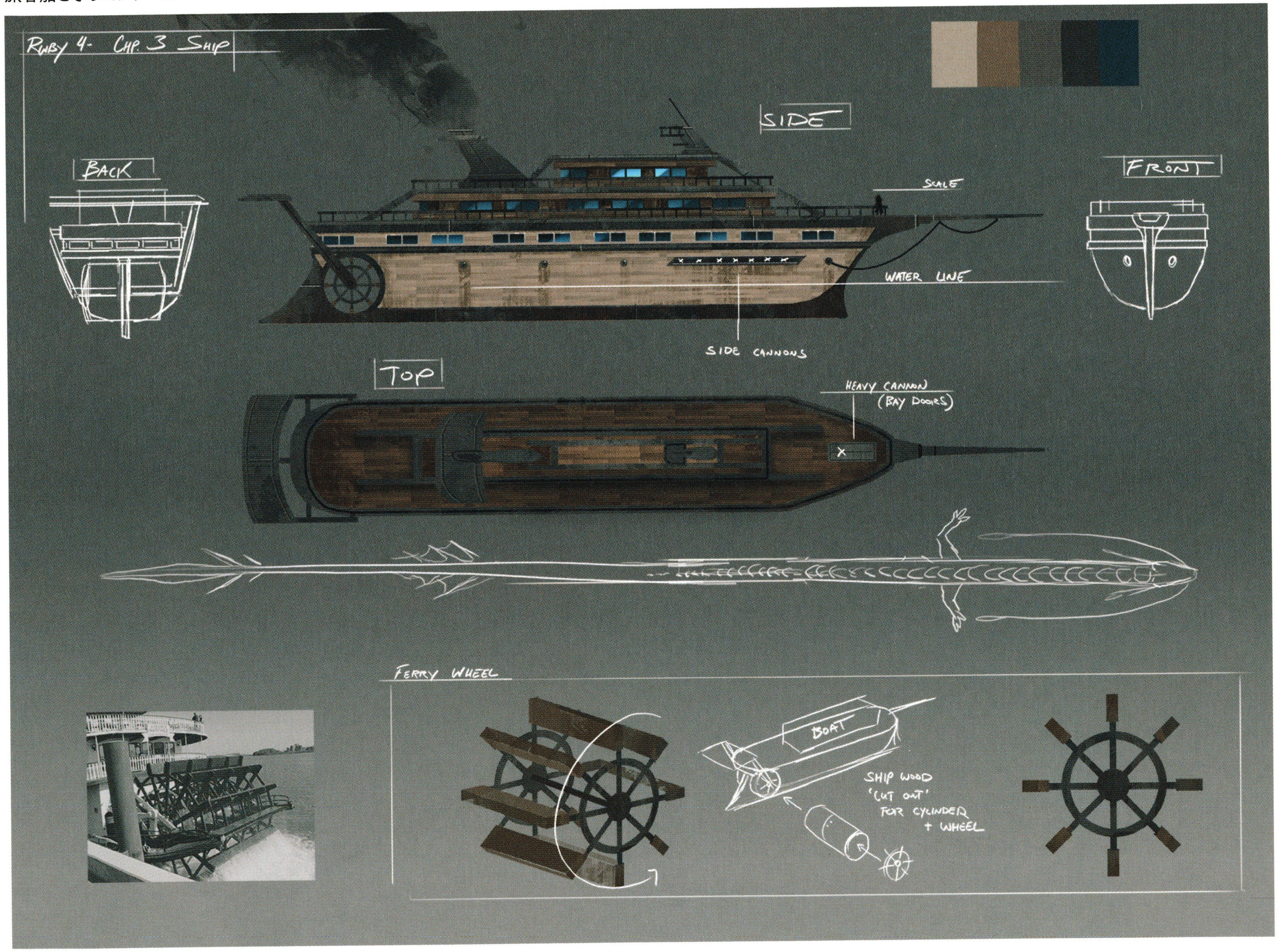


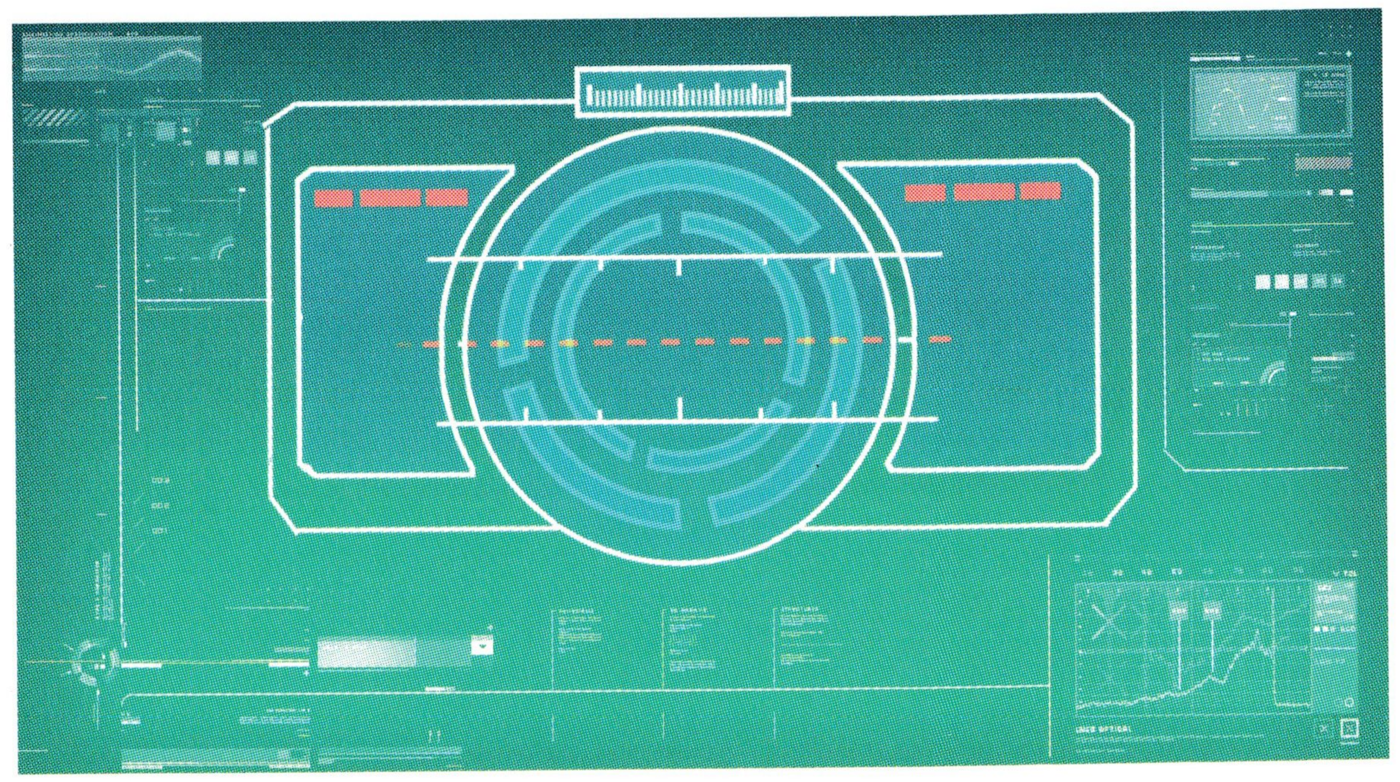


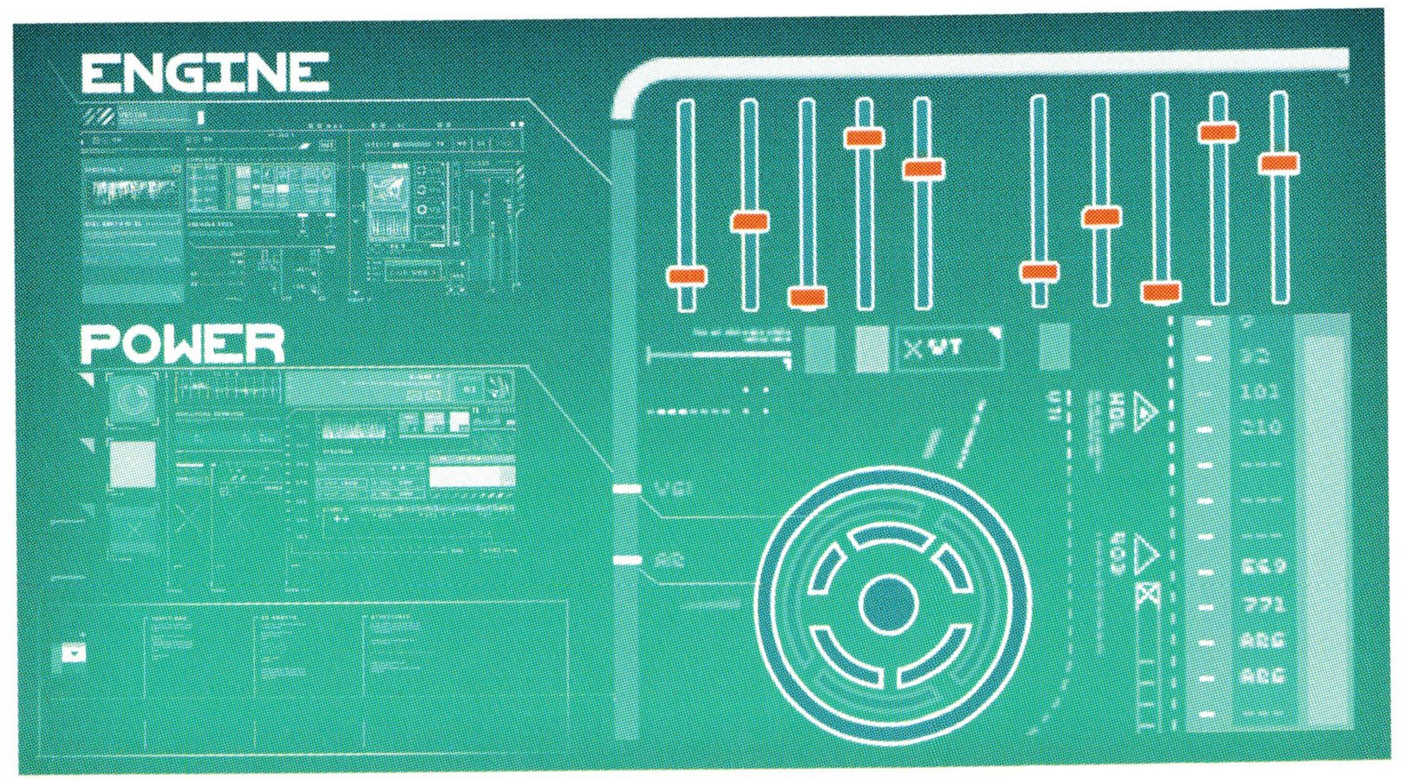
アトラスの貨物船

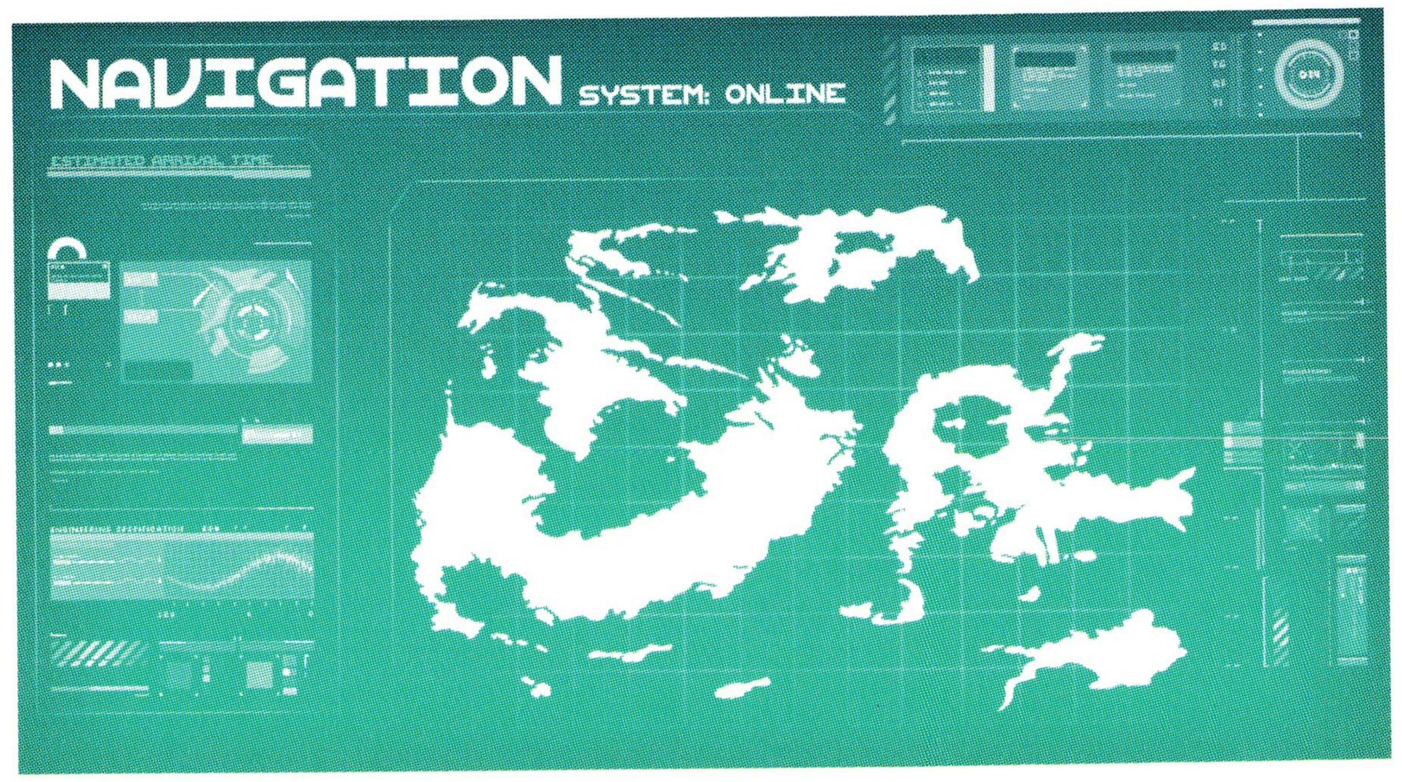


旅客船とそのコンソール



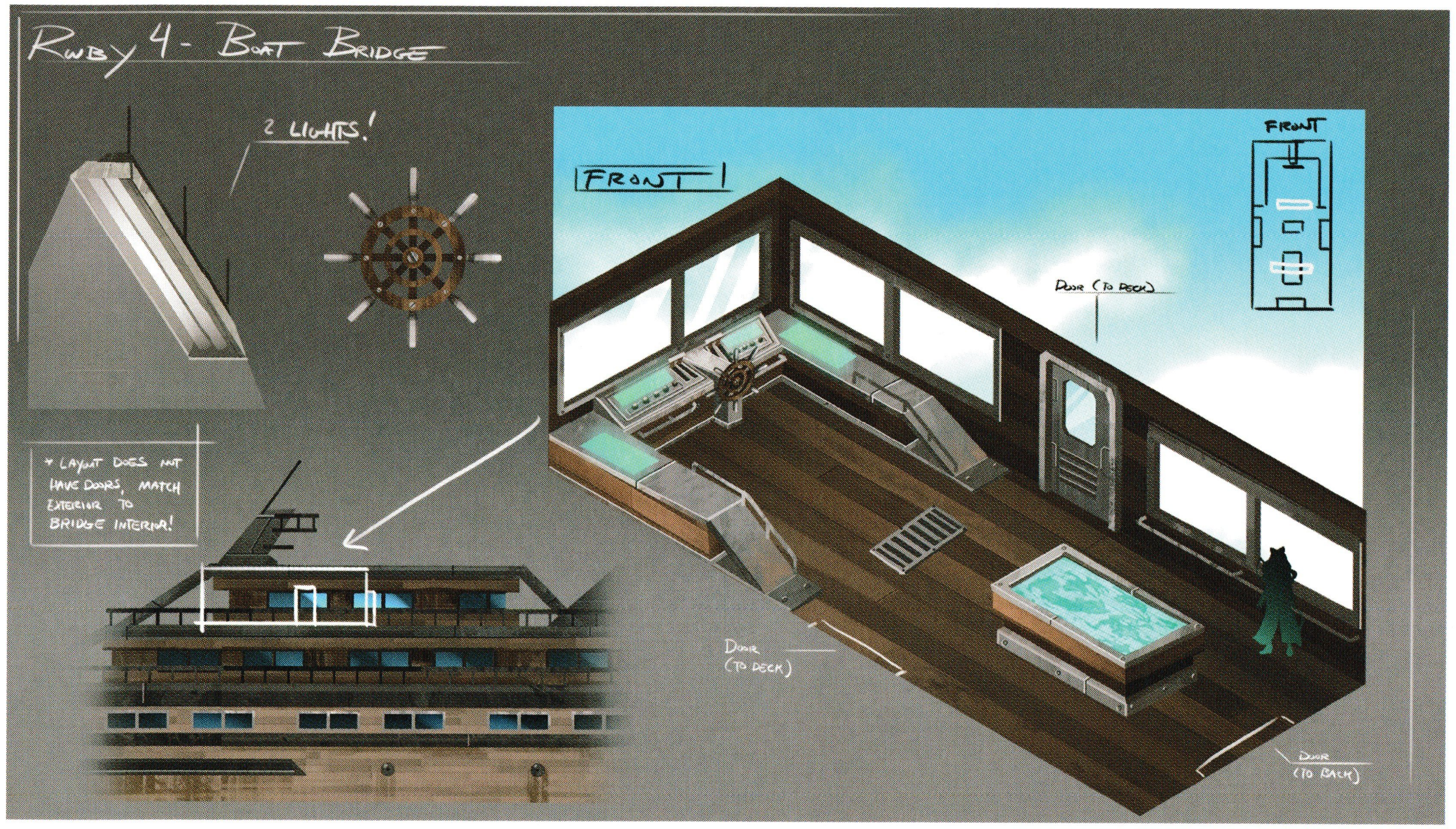




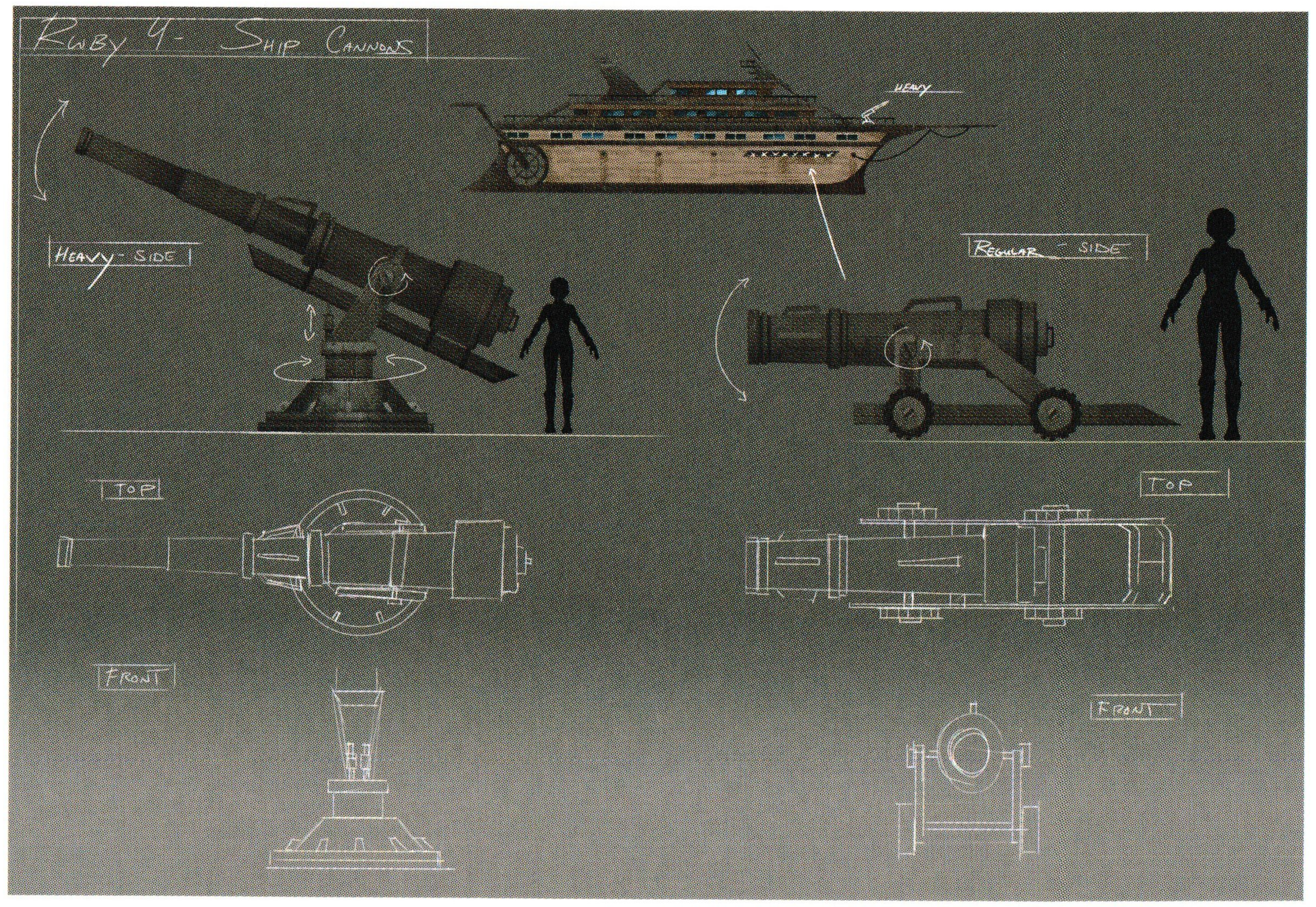


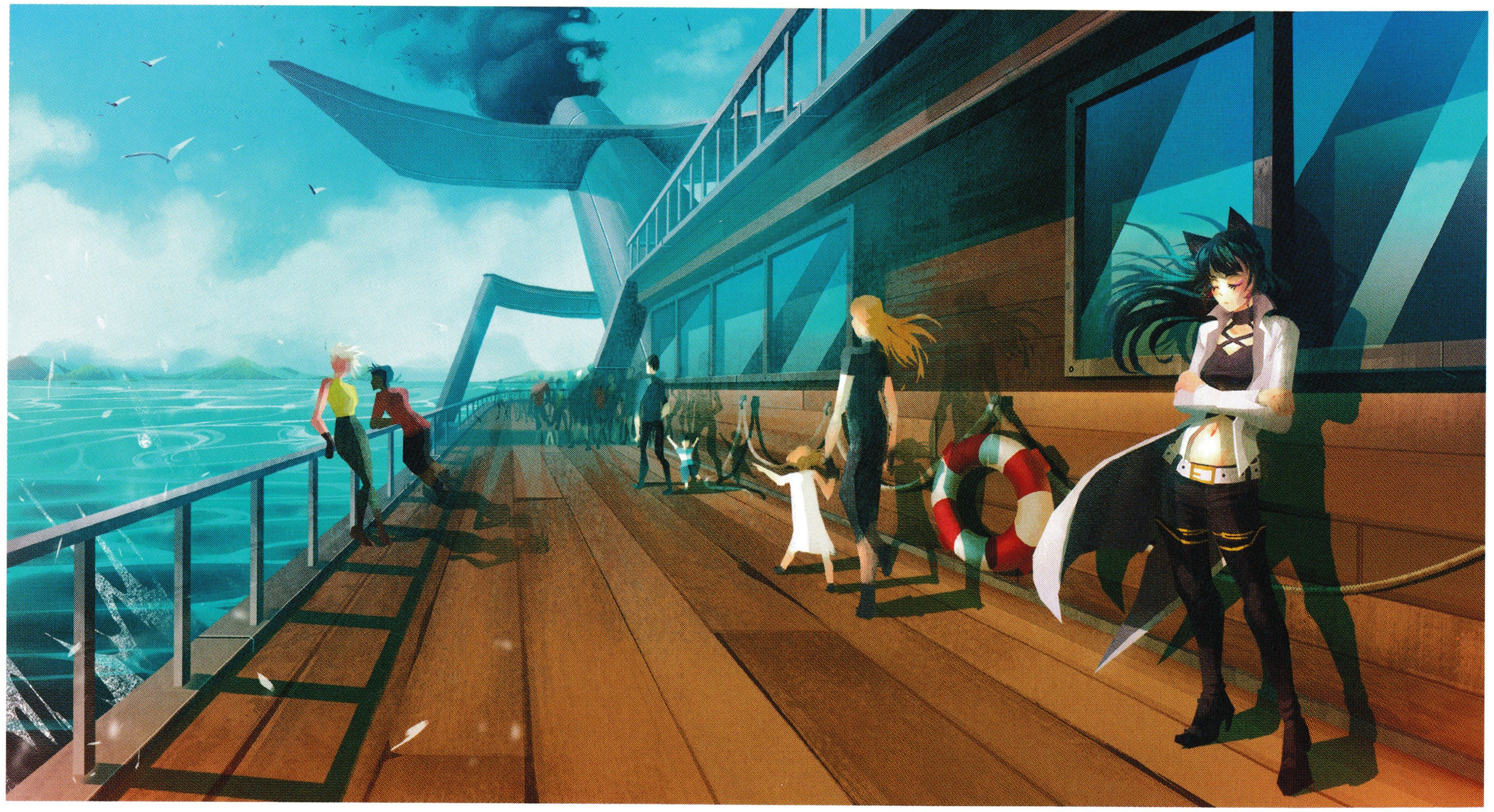
BACKGROUNDS

旅客船のブリッジ

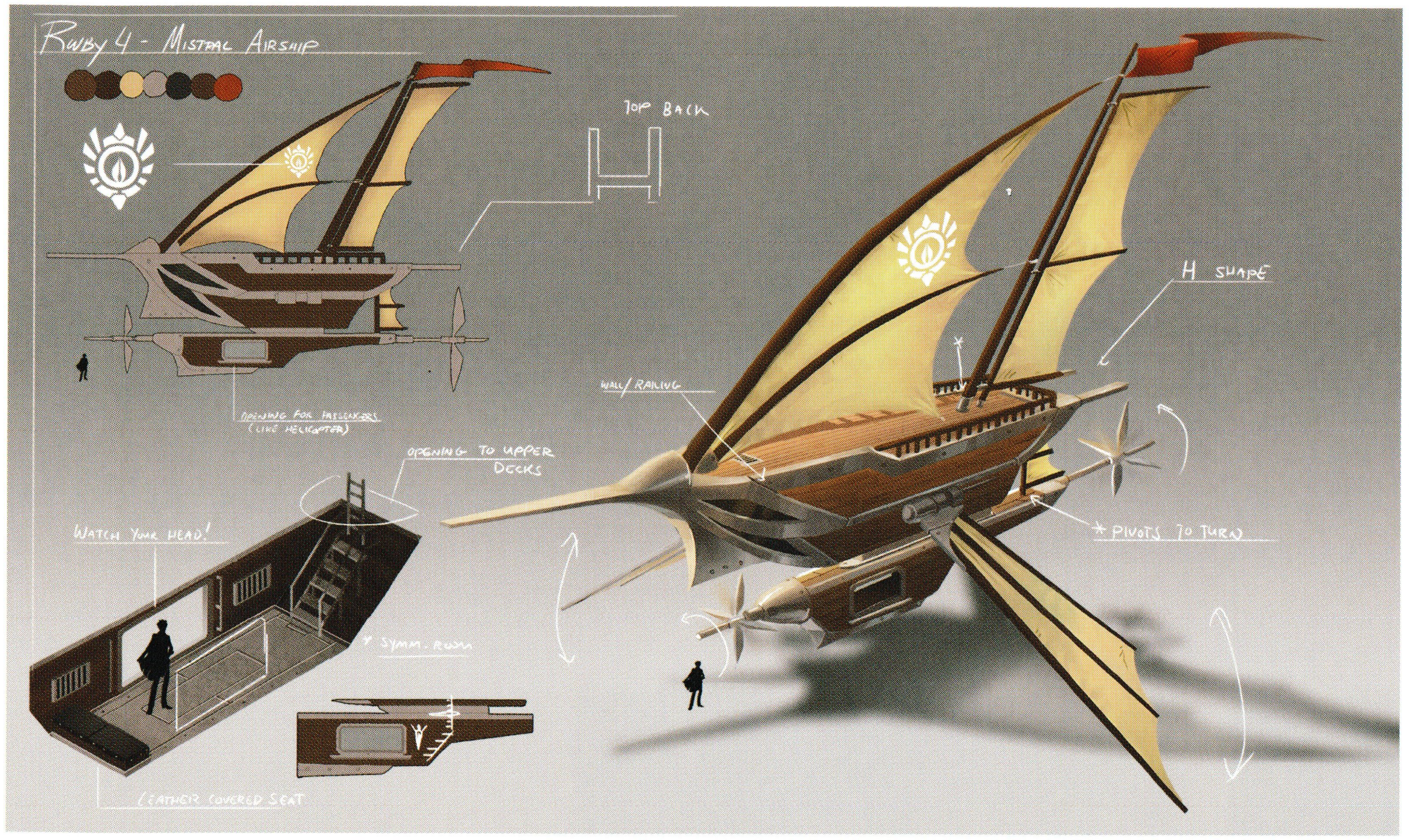


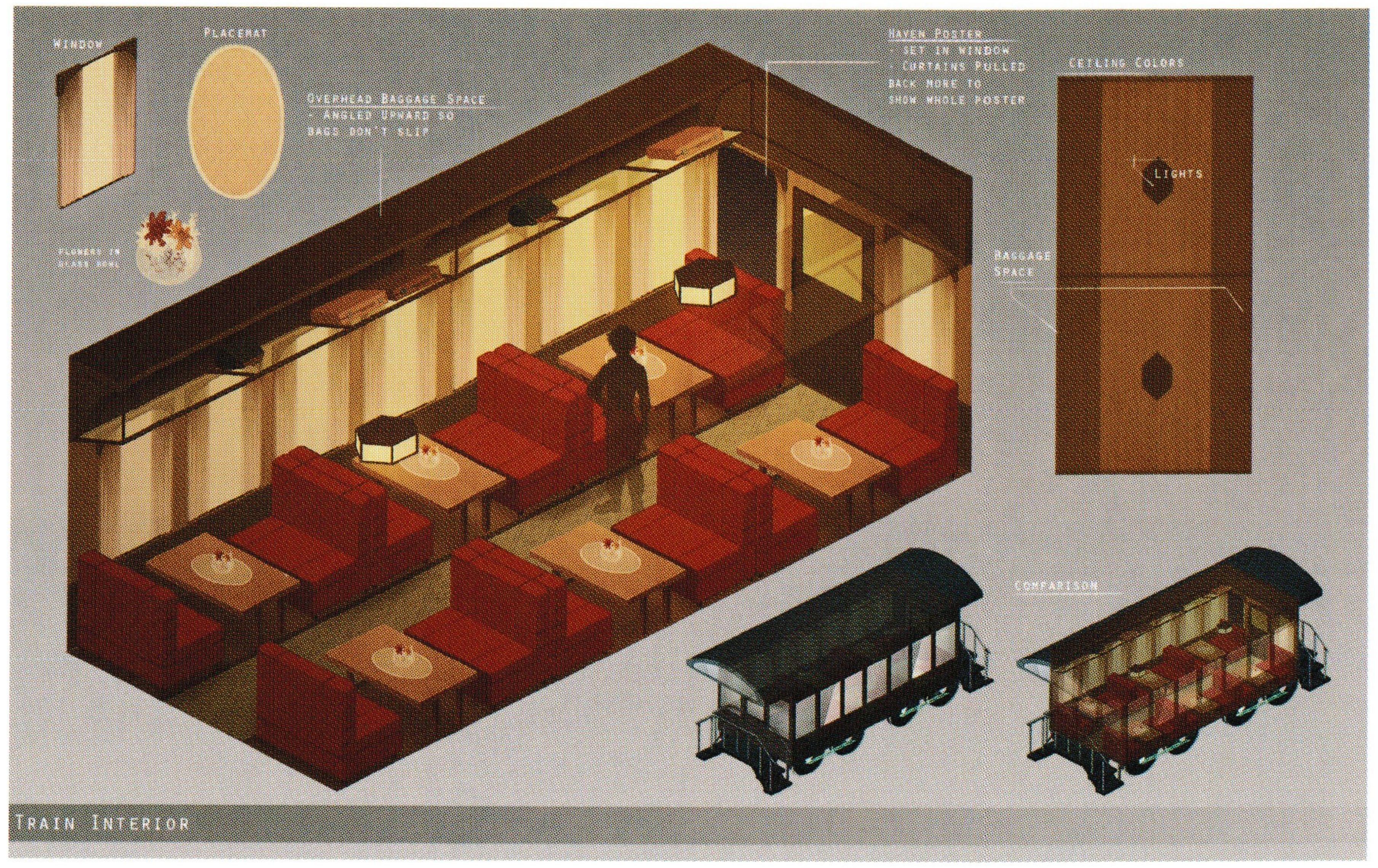
旅客船の大砲



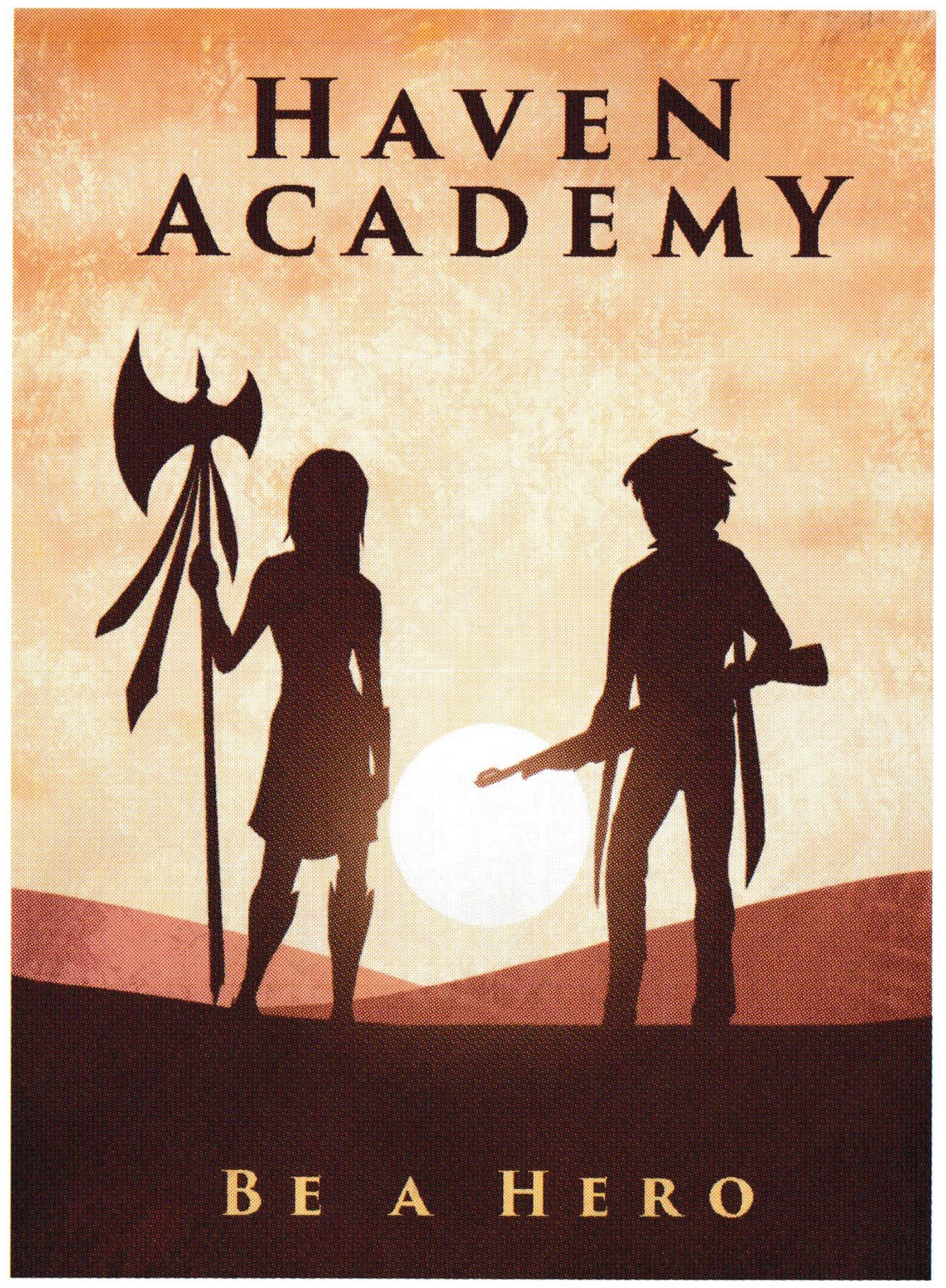


ヘイヴンのエアシップ

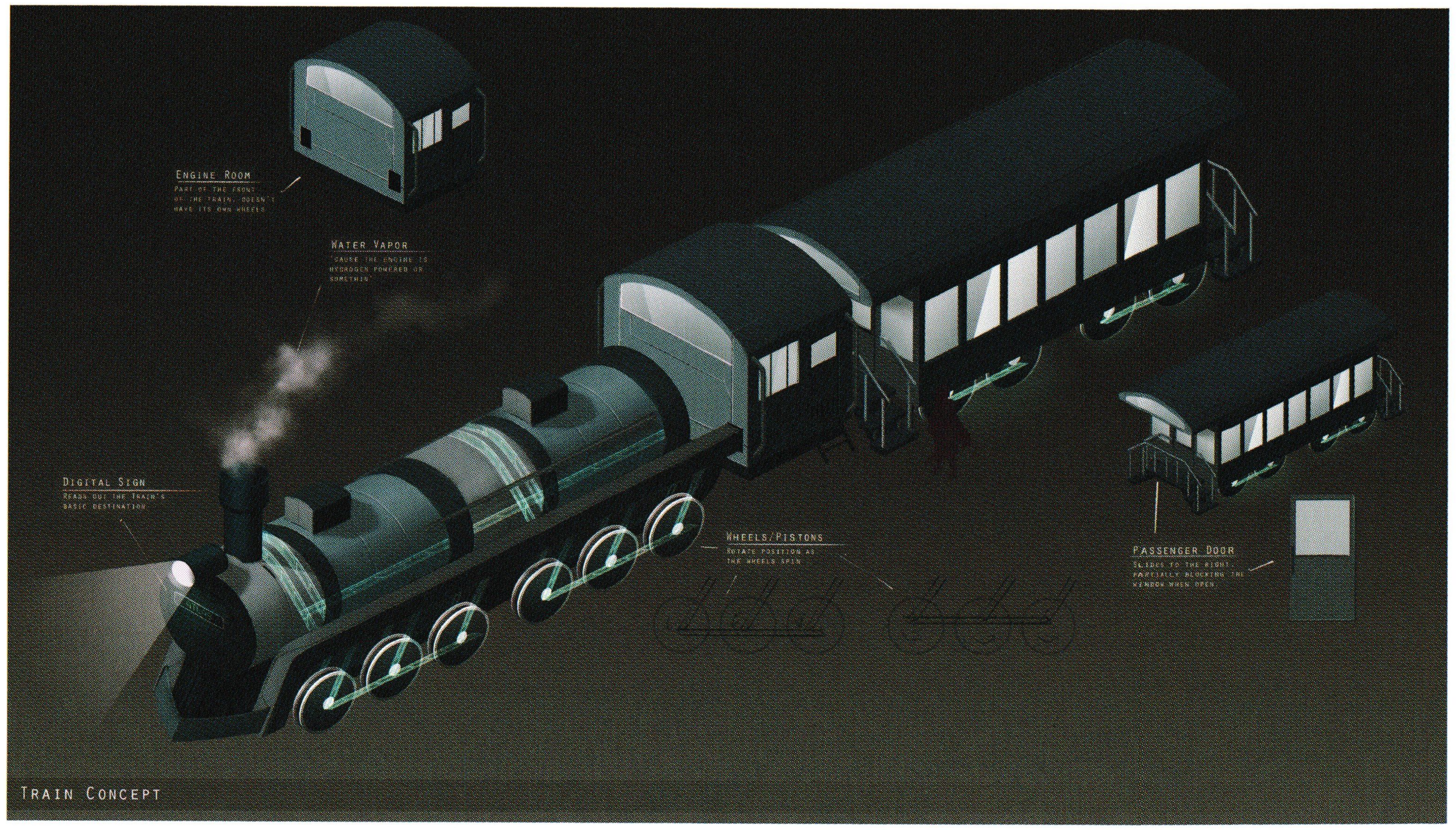




車内のポスター



オスカーが乗った列車

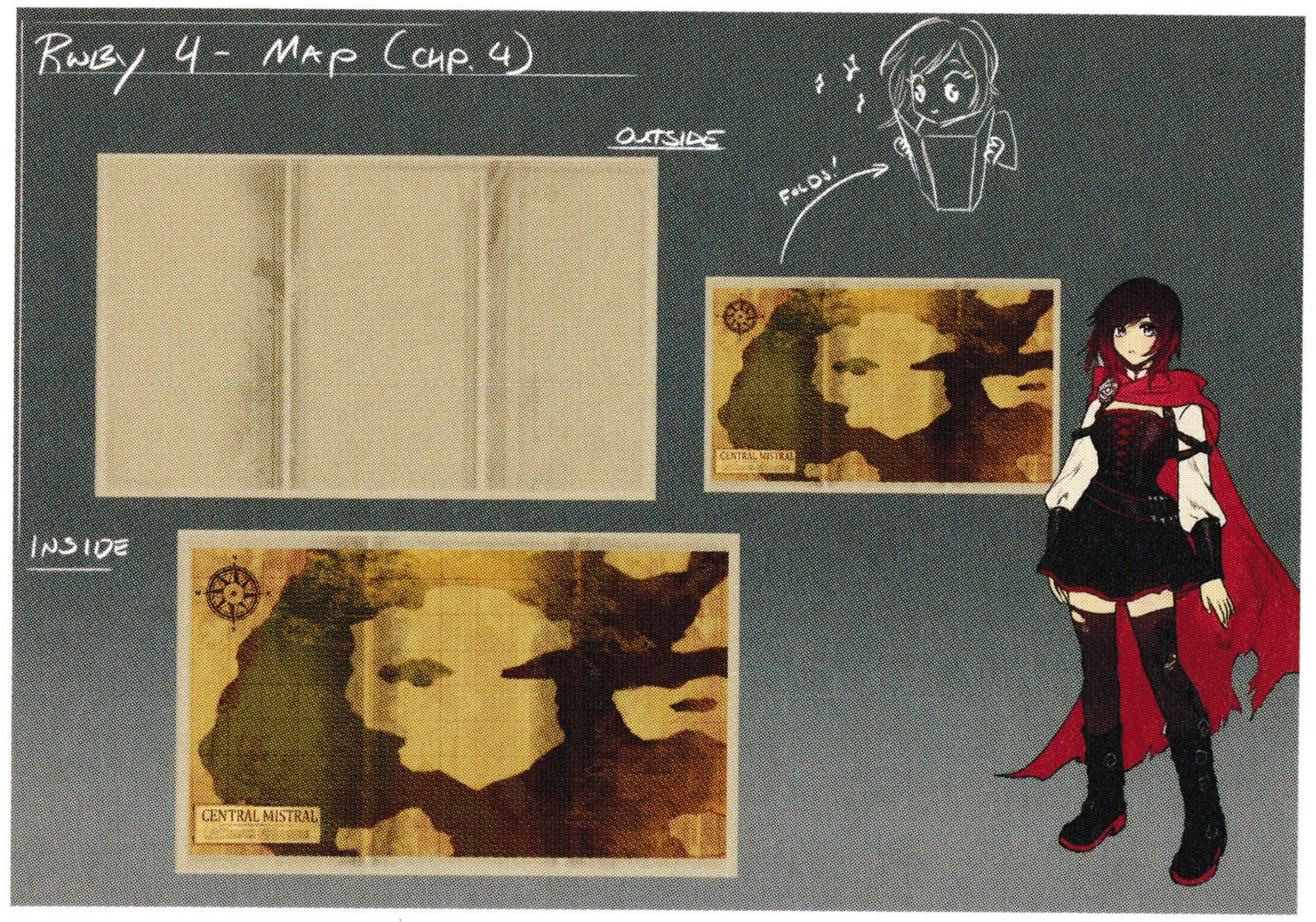


PROPS

VOLUME 4 ❖ 小道具



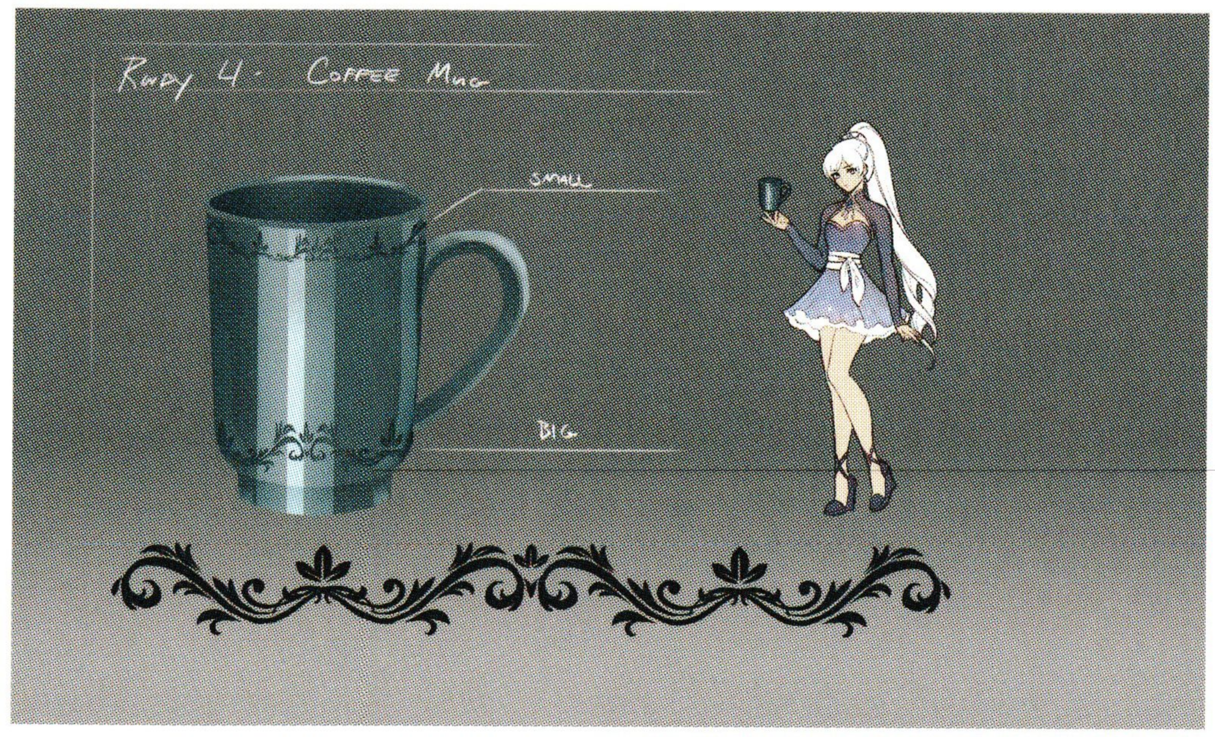
ジョーンとレンのバックパック



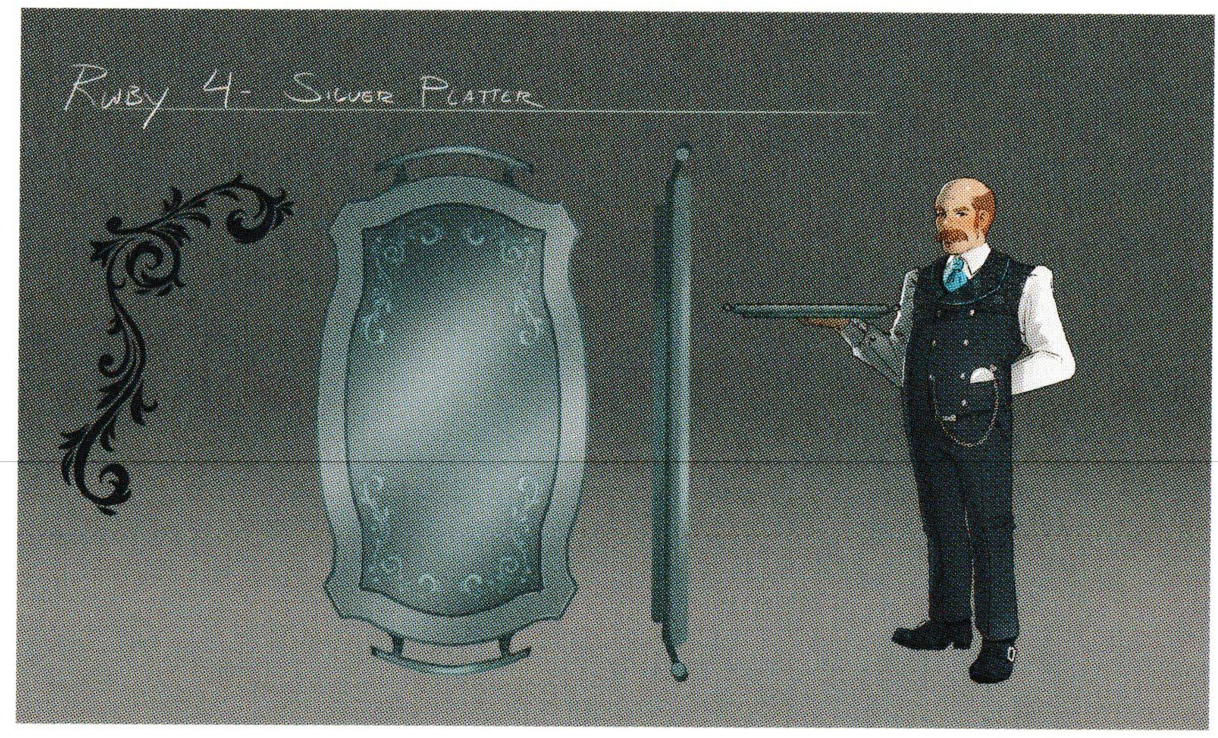
ルビーの地図



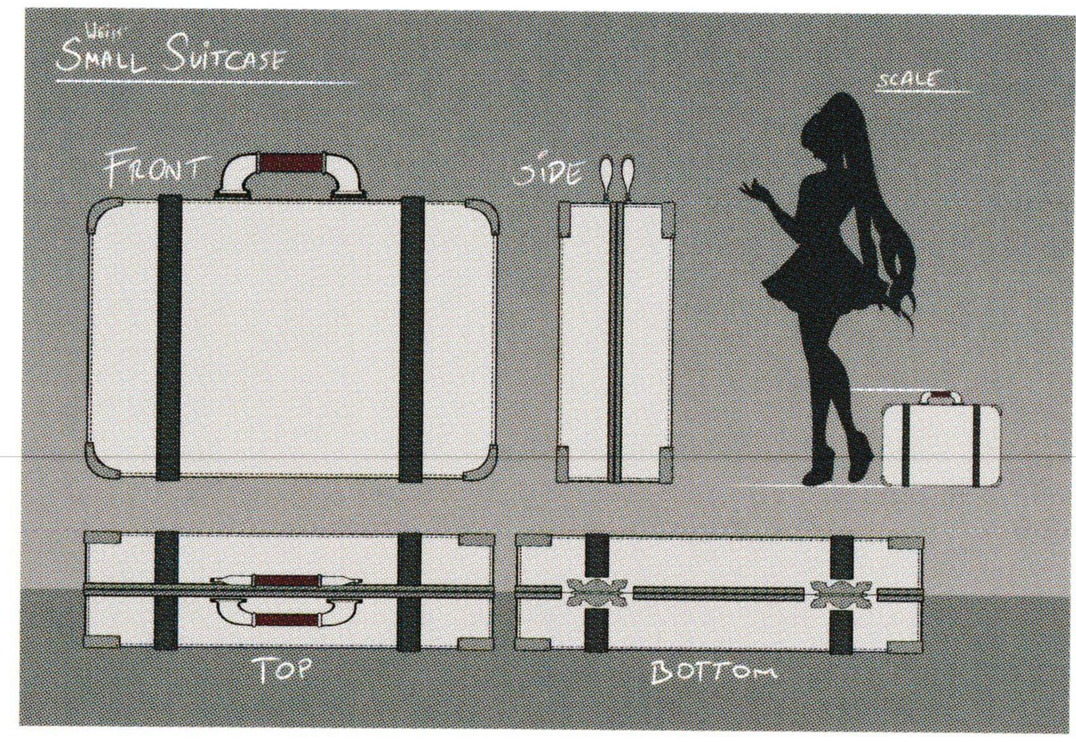
ベラドンナ家のティーセット



コーヒー・マグ



銀盆



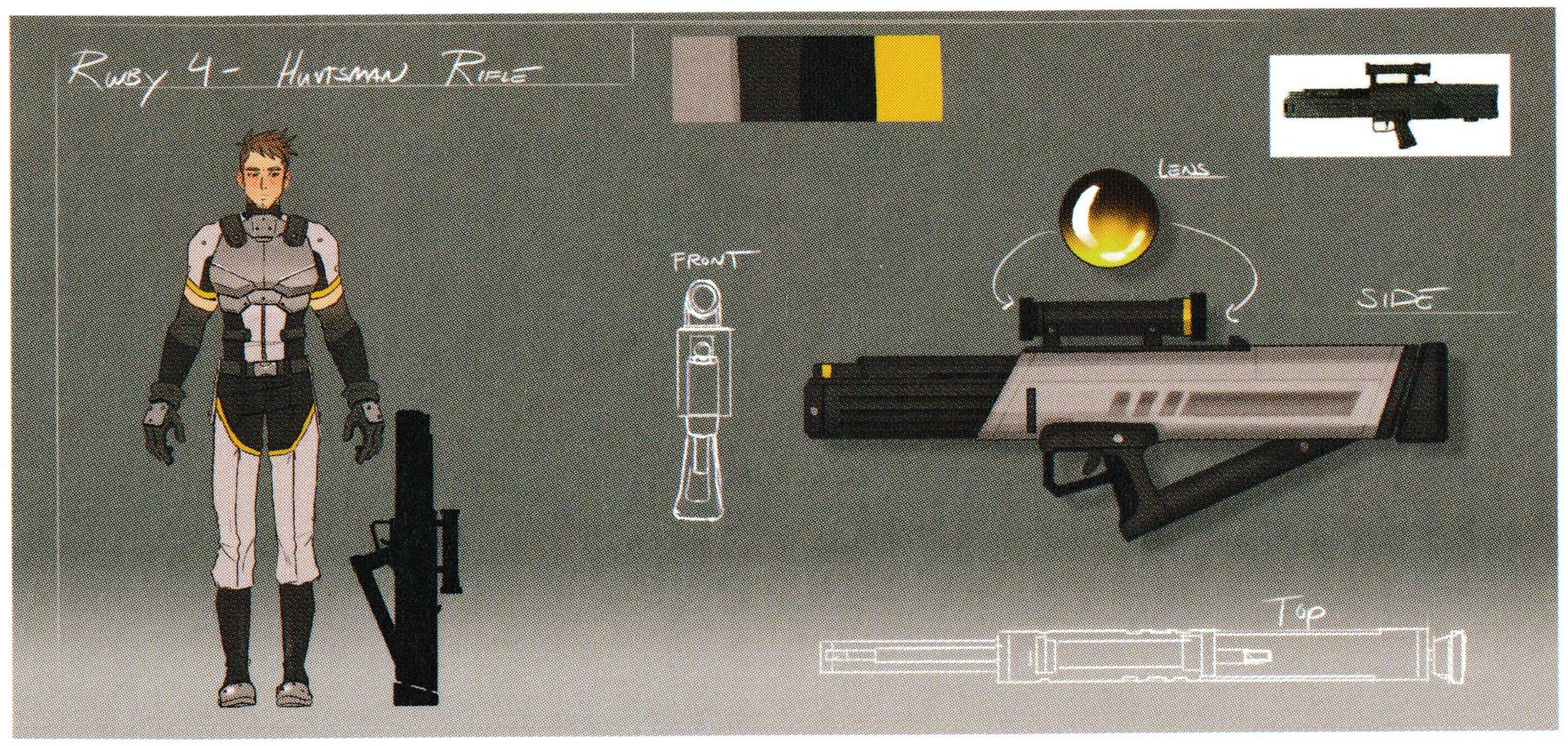
ワイスのスーツケース



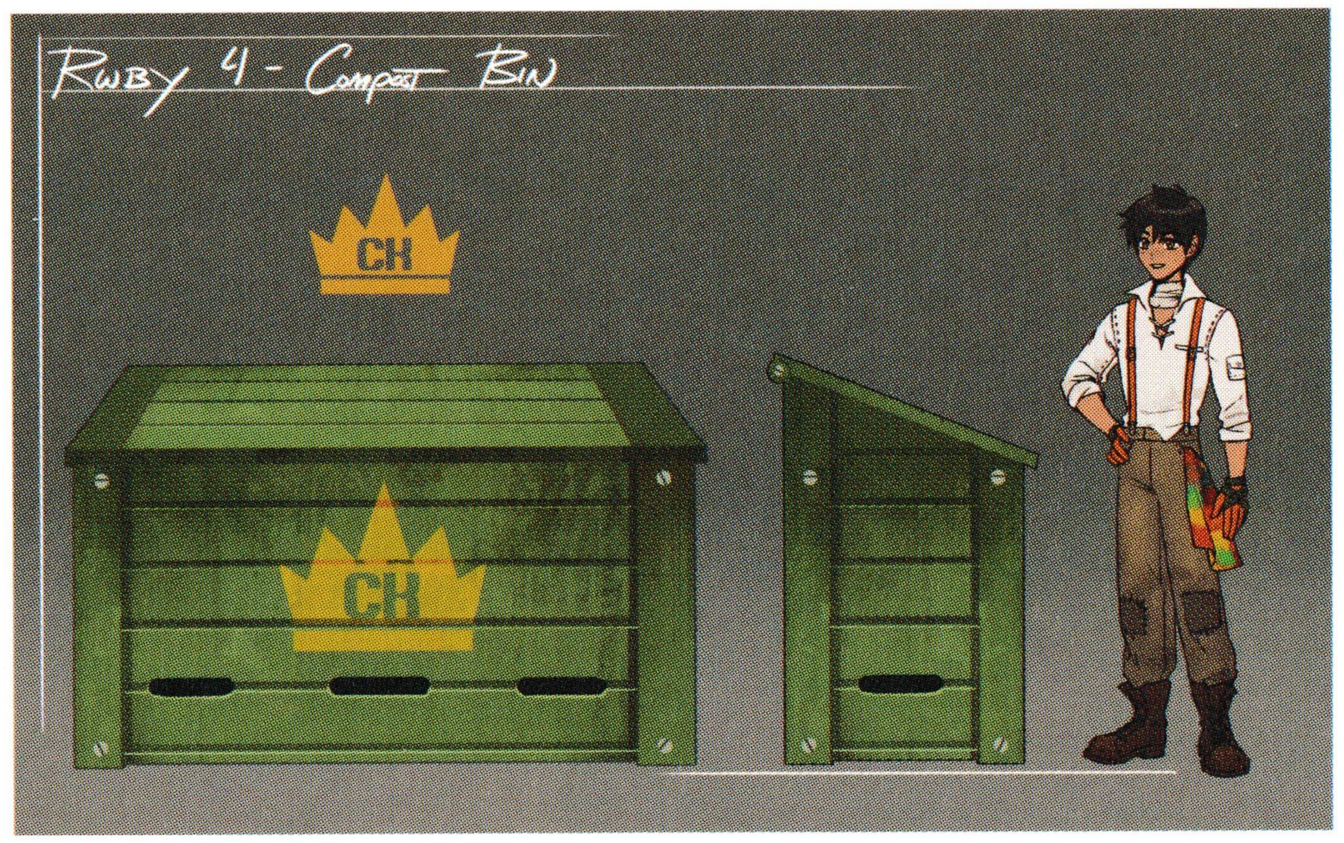
ホワイト・ファングの旗



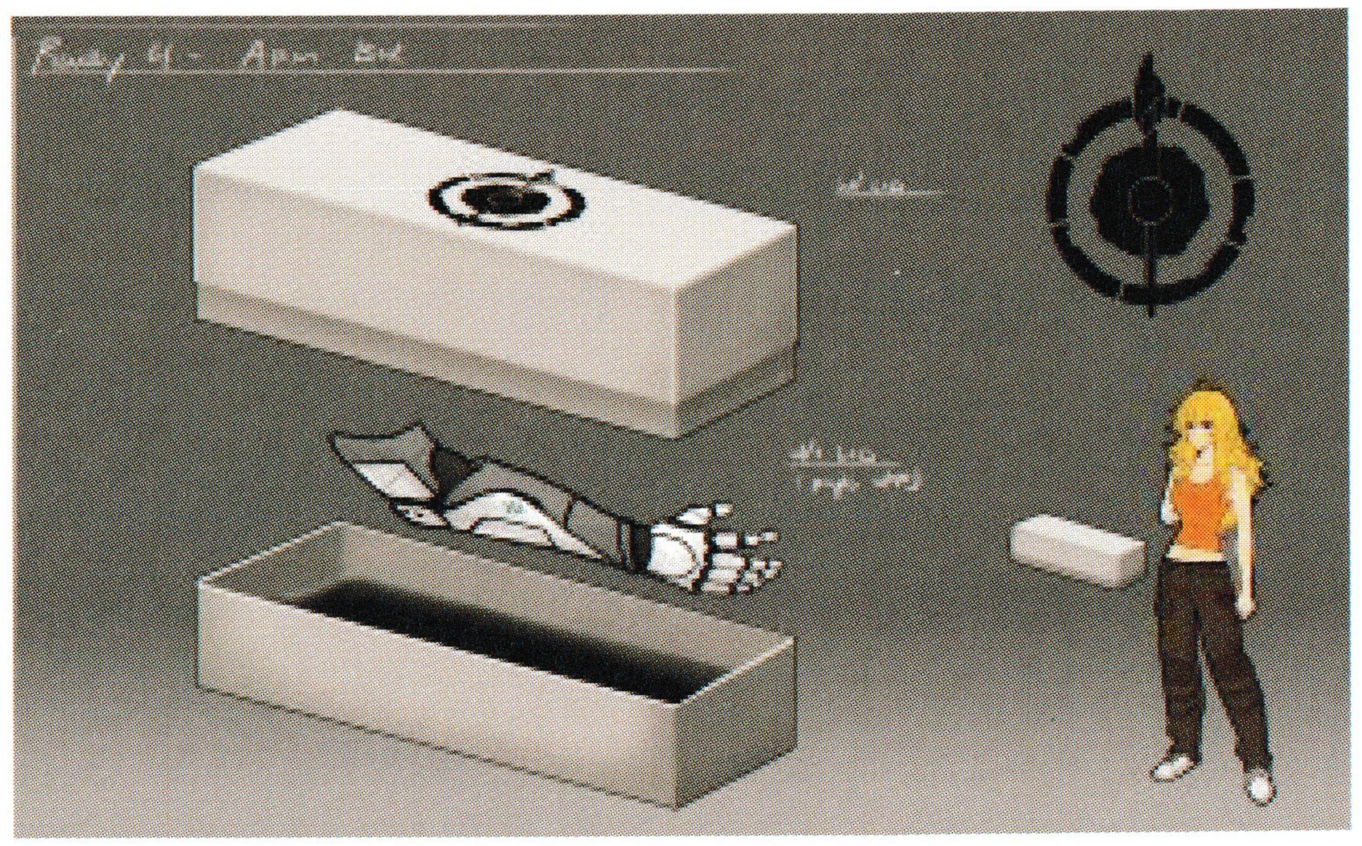
ヤンの本



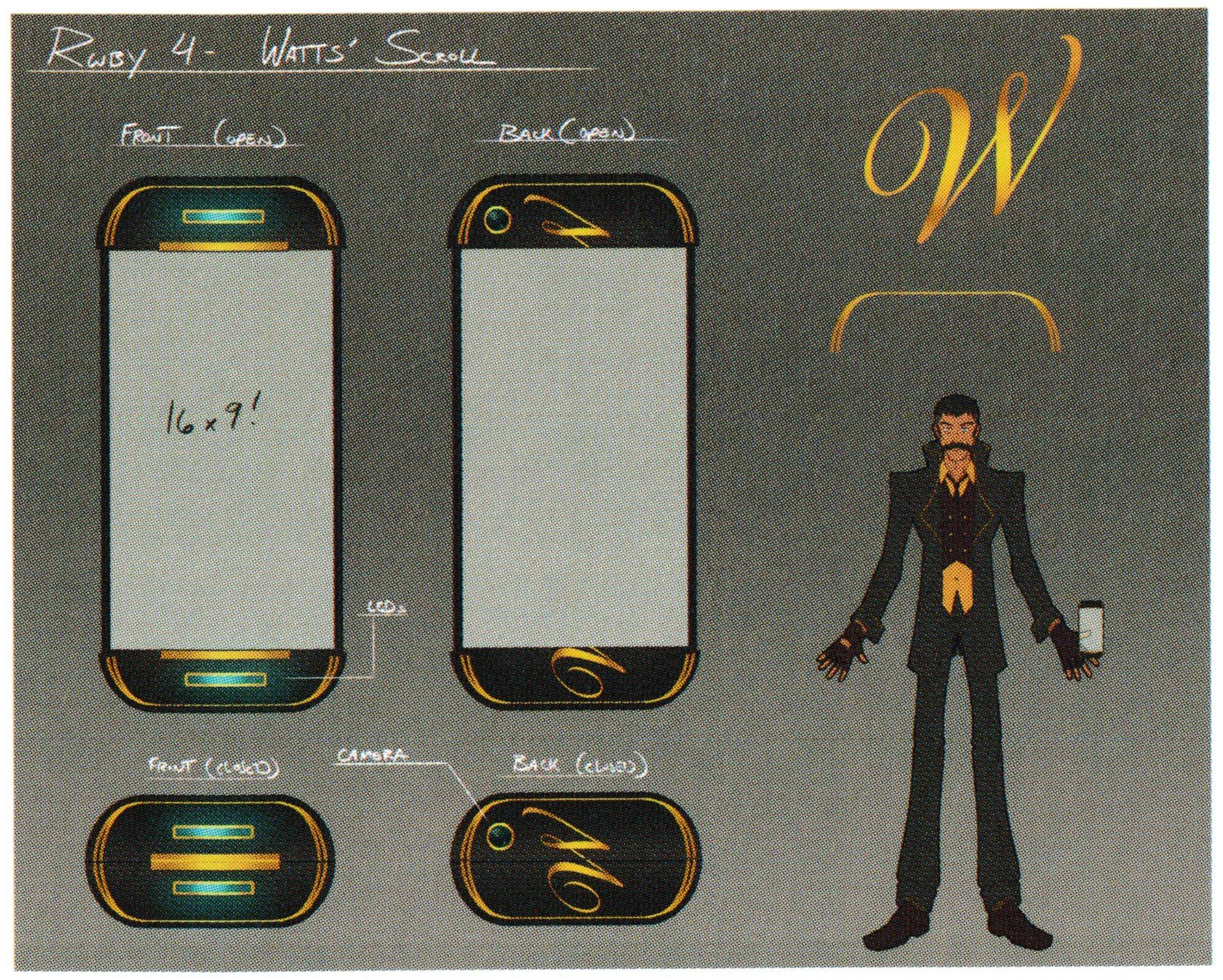
シオンの村のハンターの武器



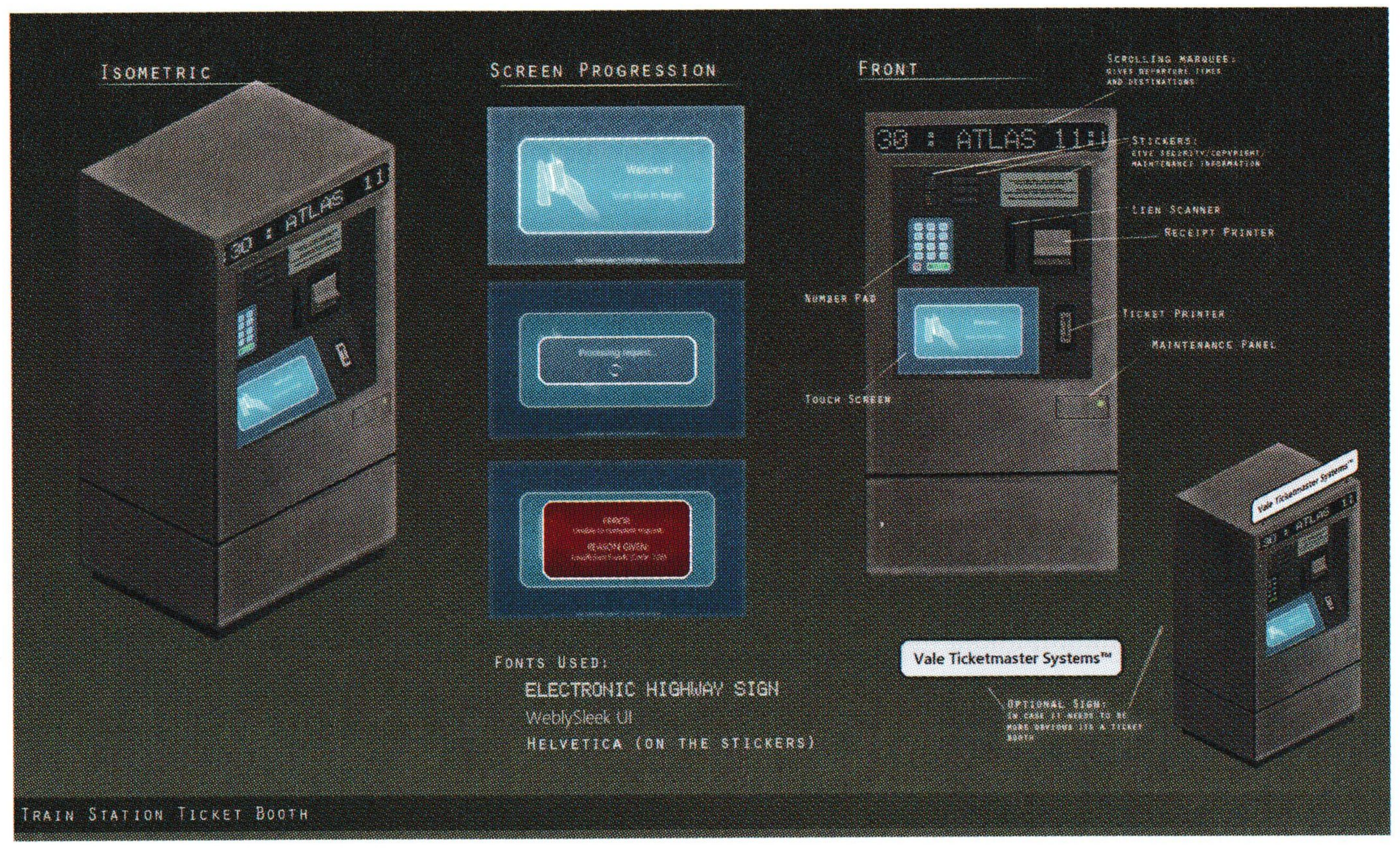
オスカーの道具箱



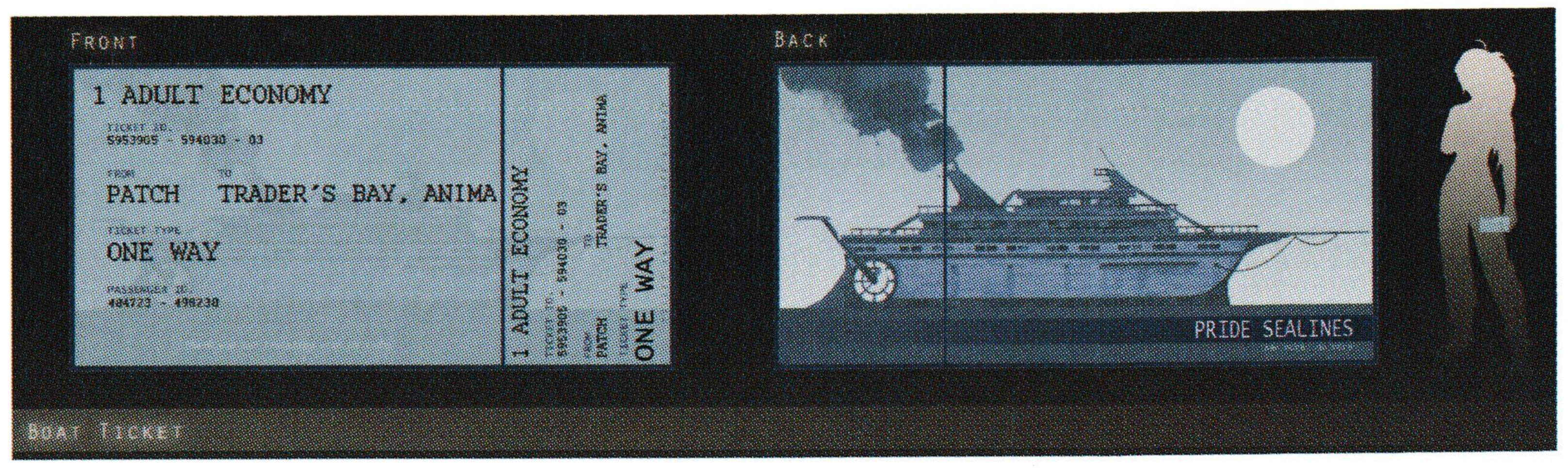
ヤンの義手



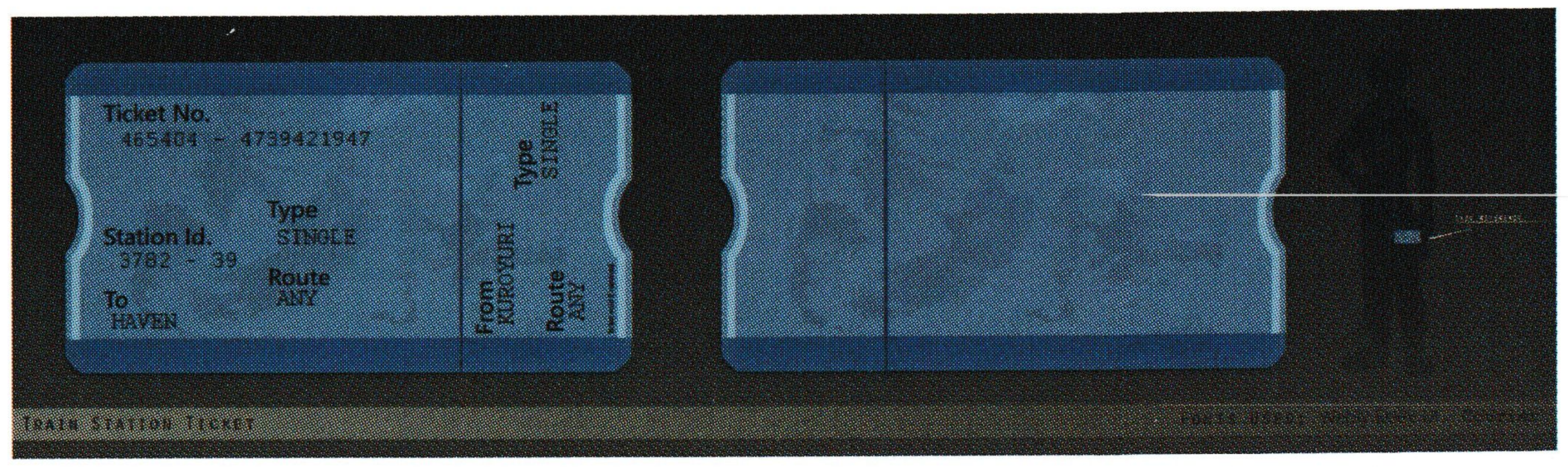
ワッツのスクロール



列車の券売機と切符



旅客船のチケット



列車のチケット

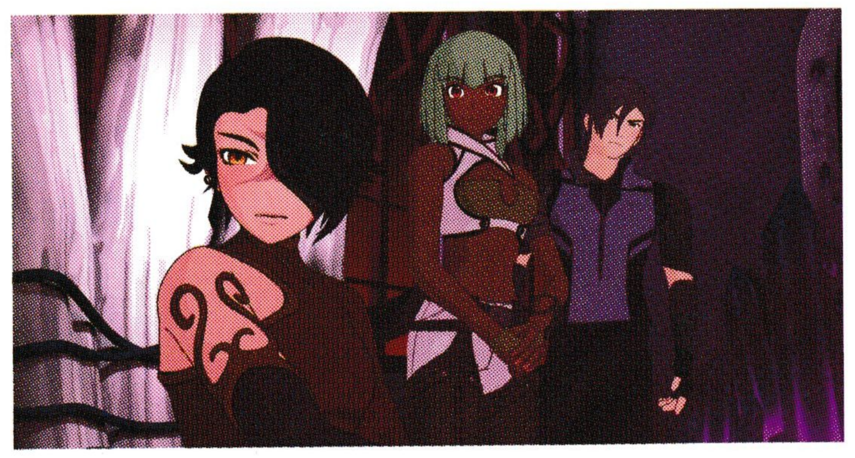


ヘイヴン・アカデミーのティーセット

STORY

VOLUME 4 ❖ ストーリー

Episode 1　The Next Step



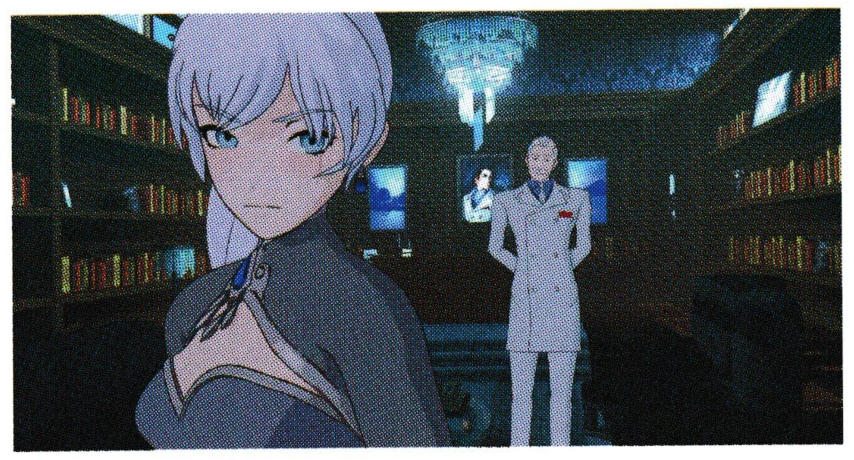


「勝利へのカギを握るのは、そなたなのだ」

ビーコン陥落の後、散り散りになってしまったチームRWBY。ジョーン、ノーラ、レンとともに結成した新チームRNJRでミストラルへの旅を進めるルビーを待ち受けるものとは!?　そしてビーコンを崩壊へ導いた真の黒幕である謎の女・セイラムの新たな狙いとは――!?

Episode 2　Remembrance

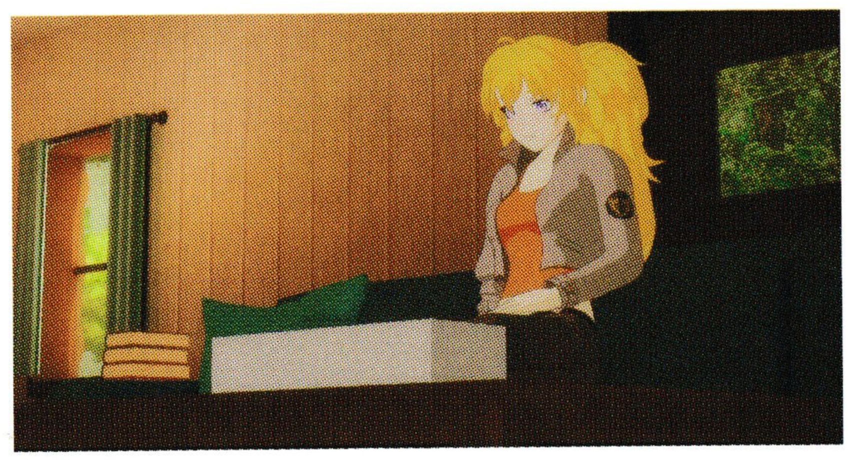


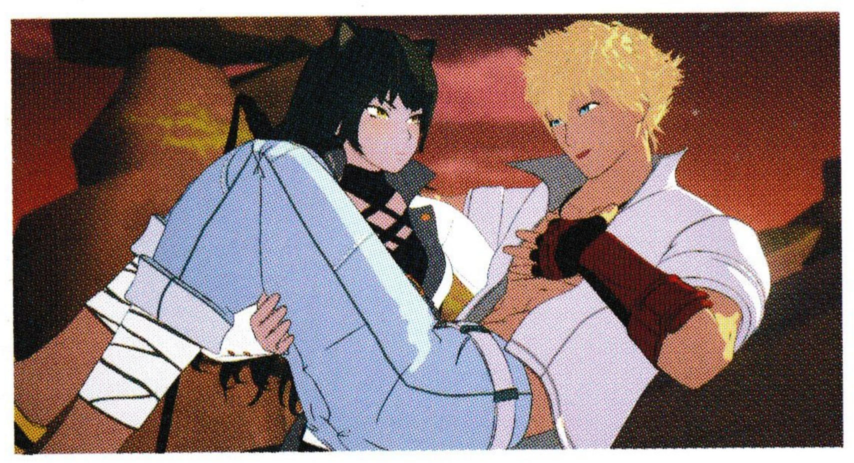


「失い続けるのは もうウンザリだ」

ルビーたちRNJRは旅の道中、荒れ果てた村シオンに訪れる。生き残っていたハンターは盗賊に襲われたことを告げ事切れた。一方アトラスに連れ戻されたワイスは閉じこもり、父・ジャックや弟・ウィットリーとは相容れないままに、抑圧された日々を送っていた。

Episode 3　Of Runways And Stowaways





「だったらチームで動けばいいじゃん　仲間と!」

独り故郷へ向かうブレイクが乗る客船を巨大なグリムが襲う。苦戦するブレイクを援護するのは、彼女を追ってきたサンだった。パッチ島では右腕を失ってから家でふさぎ込み、覇気のないヤンの姿があった。そんな彼女の元へアイアンウッドから特製の義手が届く。

Episode 4　Family





「嘆き悲しむのをやめると誓い、踏み出すと決めたなら、全力で支えよう」

右腕を奪われて以降、アダムの悪夢に苦しむヤンは、周囲が彼女を励ますも未だ立ち直れずにいた。そんな娘を救いたいと願う父・タイヤンだったが…。一方、RNJRを陰ながらフォローするクロウは袂を分かった妹であり、ヤンの母であるレイヴンと再会する。

Episode 5　Menagerie

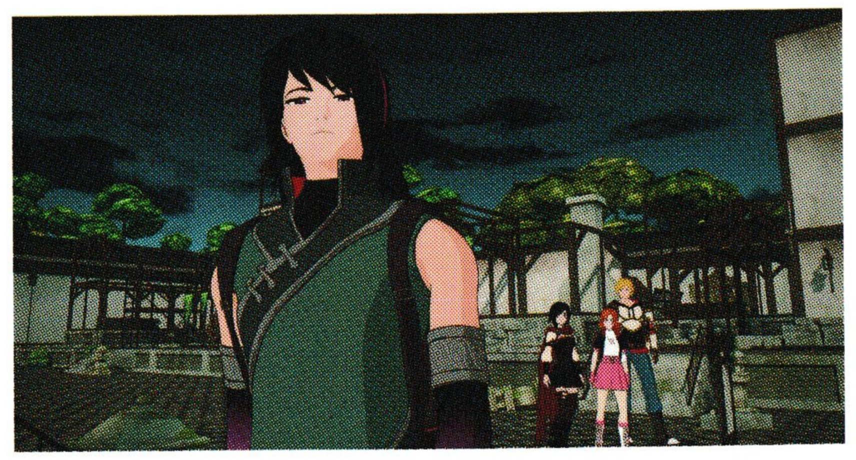




「この場所だけはみんなが安心していられるの　誰だろうと、どんな種族だろうと」

サンを伴い、故郷メナジェリーのクォ・クワナへ帰ってきたブレイク。家を飛び出し、数年ぶりに戻った自分を笑顔で温かく迎え入れてくれた両親に安らぎを覚えるブレイクだったが、そこへホワイト・ファングのメンバーが来訪。組織の現状を知ることになる。

Episode 6　Tipping Point





「何もご存知ない!　あなた方みんな!」

ジャック・シュニー主催のチャリティーコンサートが催され、父の命により不本意ながらも歌を披露するワイス。パーティーに集まった富裕層たちの、真実を知ろうともしない様子に腹を立てたワイスは無意識に召喚術を使い、会場はパニックに……。

Episode 7　Punished

**「大いなる責任を果たさねばならない
我々2人で」**

突然のオズピンとの融合に戸惑い拒絶するオスカー。騒動を起こし家名に傷をつけたと叱咤する父に反発するも、家督継承権を奪われ屋敷内に軟禁されるワイス。そしてルビーを狙う凶悪な敵・ティリアンに苦戦するクロウとRNJRだったが――。




Episode 8　A Much Needed Talk

**「己の意志で自由に学び取り、
進むべき方向を定める　光の道か、闇の道か」**

ティリアンの襲撃からルビーを守りRNJRと合流したクロウ。混乱し、状況の説明を求めるジョーンたちに、自身やオズピンの目的と行動の理由を、そしてセイラムという敵の存在と、その狙いについて語り始める。




Episode 9　Two Steps Forward, Two Steps Back

**「見方を変えてみれば、考えも変わる
違うやり方があると」**

ティリアンの毒針により容体が悪化するクロウの治療のため、ルビーとジョーンはレン、ノーラと二手に分かれ進む。遂に再起し義手を着け、特訓を始めるヤン。ワイスもまた再び剣を握る。ブレイクの前には新たな敵が現れるが――。




Episode 10　Kuroyuri

**「最悪の行動というのは時に、
一切何もしないことだ」**

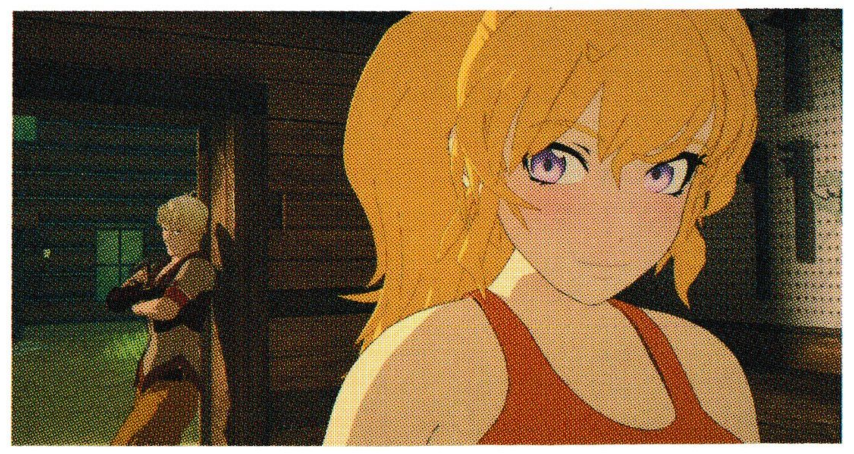
クロユリ村で育った少年・レンは浮浪児の少女ノーラに出会う。その夜、突如として凶悪なグリムが村を襲い、優しい母と強く尊敬する父の命が奪われた。抗えない恐怖と深い悲しみに震えた夜が、再びレンとノーラの前に立ち塞がろうとしていた――！




Episode 11　Taking Control

**「俺らにも選ぶ権利がある
お前のために戦うのは、みんなの意志だ」**

イリアとの戦闘で負傷したサンが無事目覚め喜ぶブレイク。こんなふうに大好きな友達が自分のために傷つくのが耐えられず孤独を選ぶことに決めたのだと吐露する。そして遠く離れた地ではワイス、ヤンが新しい道へ進もうと奮起していた。




Episode 12　No Safe Haven

**「諦めたら、素敵な未来を思い描く
チャンスを失ってしまう」**

ルビーは心細さや不安を振り切りさらなる前進を、遂に召喚術を会得したワイスは家を捨て、ブレイクはホワイト・ファングをかつての姿に戻すと決意し、本来の強さを取り戻したヤンはルビーを追う。4人の少女たちは新たな旅へと出発する。




ヘイヴン・アカデミー Haven Academy

オズピンと深く交流のあるライオンハート教授が学長を務める。セイラムたちが次にターゲットとしている様子。



シオン Shion

チームRNJRが飛行船に乗るために立ち寄った村。盗賊の襲撃で引き起こされたパニックに呼応したグリムの襲撃により住民たちは全滅。飛行船は破壊された。



ヒガンバナ Higanbana

チームRNJRが旅の途中で宿泊した村。酒場でクロウはレイヴンと数年ぶりに再会した。



オニユリ Oniyuri

ミストラル政府の方針に疑問を抱いた富裕層たちが、新しい王国に発展していくことを夢見て作り上げた街。だが、グリムの襲撃によって壊滅。



クロユリ Kuroyuri

レンの故郷の村。レンの幼少期に1匹のグリムの襲撃により壊滅。ルビーとジョーンが負傷したクロウの治療のために訪れる。



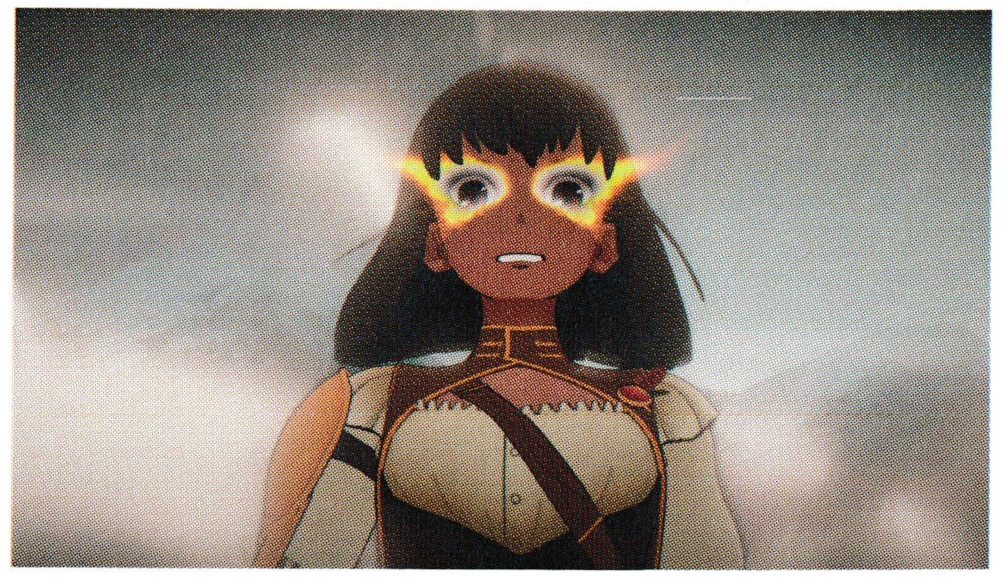
エバー・ナイトの城 Evernight Castle

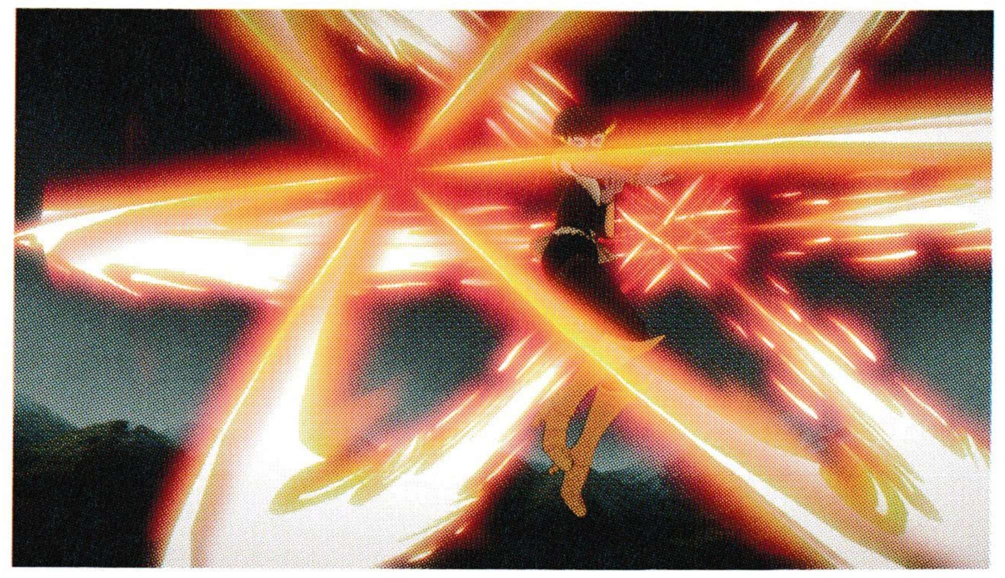
グリムが生まれる闇の大地に設けられたセイラムの居城であり、部下たちの拠点。



女神の力 Maiden's Power

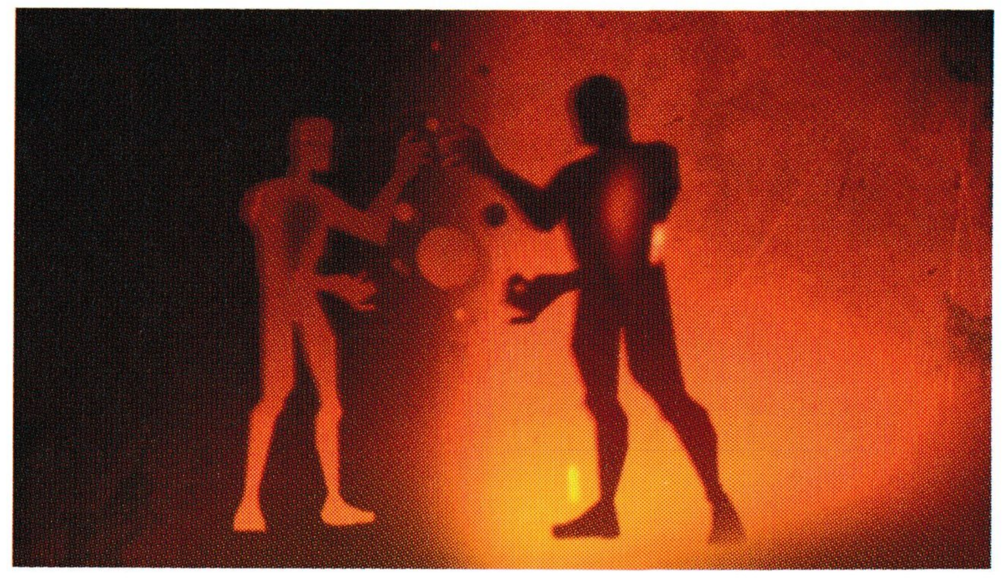
レムナントで昔から広く親しまれている童話「四人の女神（The Four Maidens）」に登場するウィンター（冬）、スプリング（春）、サマー（夏）、フォール（秋）の4姉妹がある魔法使いから授かったとされている力。その力は何千年も前から継承され、受け継ぐ条件は「女神が死に際に思い浮かべた若い女性」とされる。女神のオーラを科学的に移植することも可能ではあるが、確実な保証はなく、異なる人間のオーラを融合させるため移植者が元の人格のままではいられないなど問題点も多い。



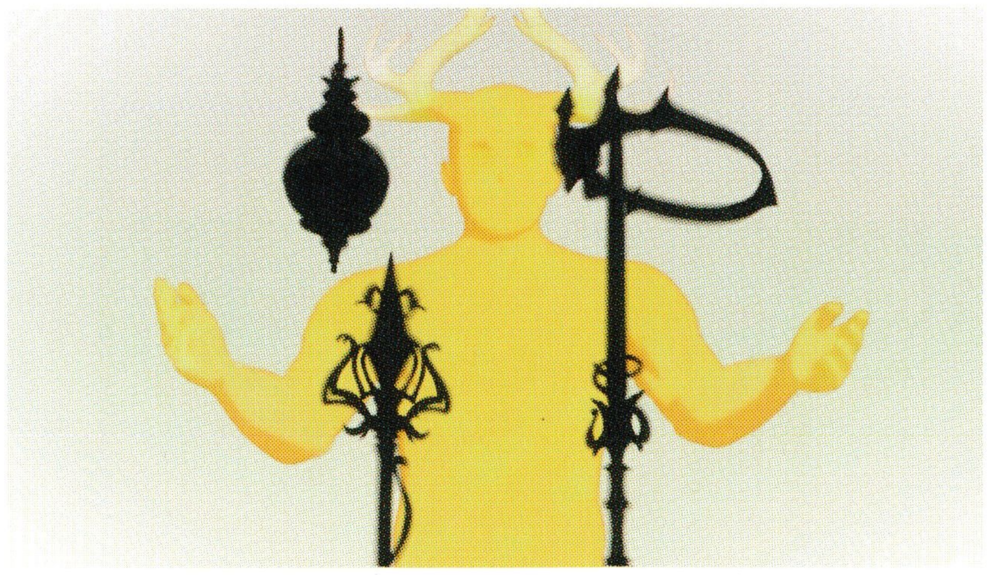


「光」と「闇」の兄弟神 Deity Brothers

光を司る兄神は昼間に活動しレムナントを生命で満たし、闇を司る弟神は夜に活動し自然災害で兄の創造物を破壊することに執心していた。「破壊」と「創造」の争いを永遠に続けることに虚しさを感じた兄神は弟神を諭し、力を合わせた2人の最後の最高傑作である人類を創り出した。人類には兄弟神の「創造」「破壊」、さらに世界を知るための「知恵」、自らの人生を自由に決めることのできる「選択」の力が与えられたという。



レリック Relics



人類が光の神より授けられた「知恵」「創造」「破壊」「選択」4つの遺物。一つ一つが莫大な力を持ち、全て揃えると神にも匹敵する力を得るとされる。オズピンはそれらを守護する戦士を育て、護るための要塞としてアカデミーを設立し、4つのレリックを集めて神になろうと目論むセイラムと敵対していた。


銀の眼の戦士 Silver-eyed warrior

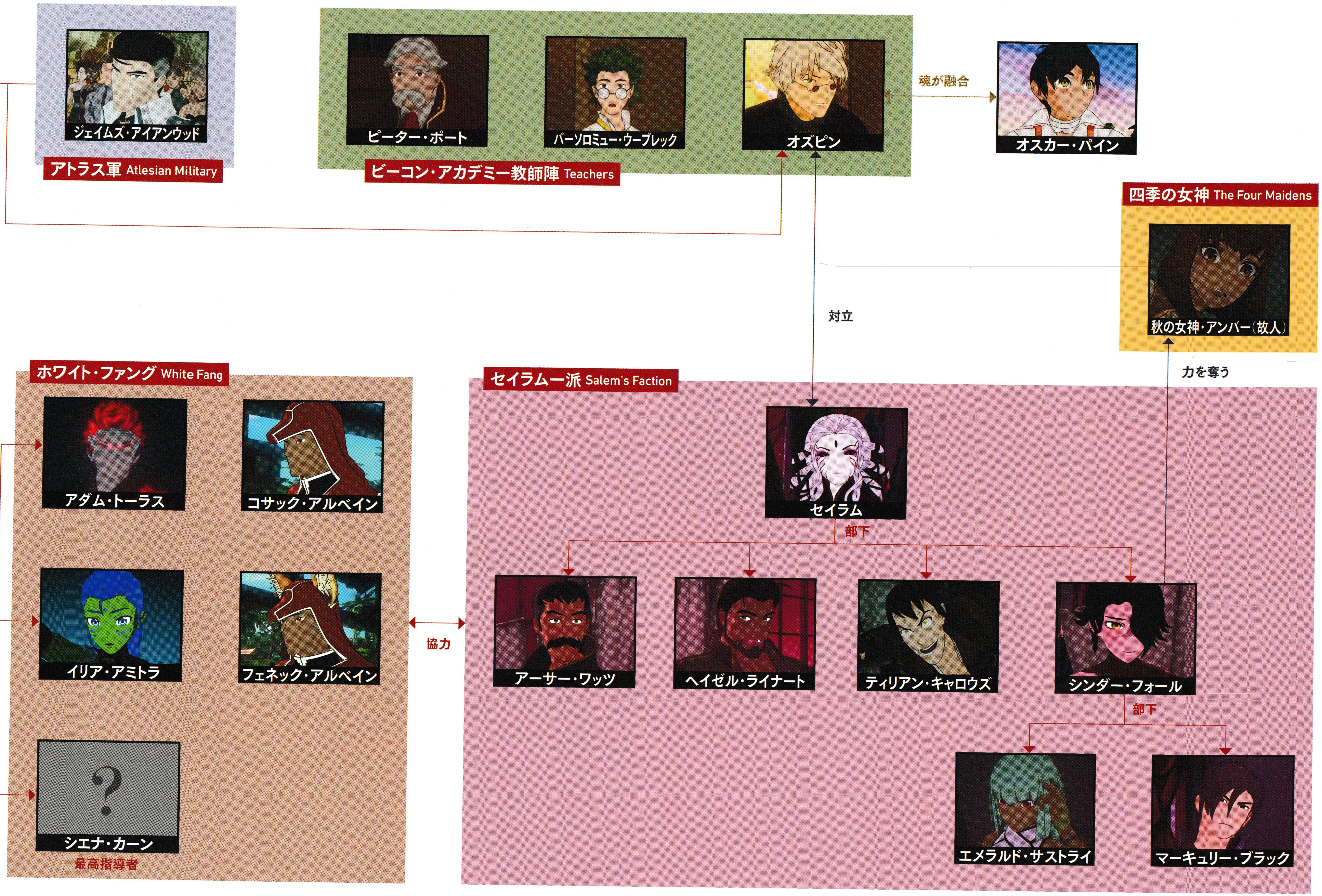


大昔から伝わる伝承の一つで、銀の瞳を持つ者は潜在的に特別な力を持ち、戦いと共に生きる運命にあるとされている。

PERSON CORRELATION CHART

VOLUME 4 ❖ 人物相関図




ジェイムズ・アイアンウッド
アトラス軍 Atlesian Military
ピーター・ポート
バーソロミュー・ウーブレック
オズピン
ビーコン・アカデミー教師陣 Teachers
魂が融合
オスカー・パイン
四季の女神 The Four Maidens
秋の女神・アンバー（故人）
対立
力を奪う
ホワイト・ファング White Fang
アダム・トーラス
コサック・アルベイン
イリア・アミトラ
フェネック・アルベイン
シエナ・カーン
最高指導者
協力
セイラム一派 Salem's Faction
セイラム
部下
アーサー・ワッツ
ヘイゼル・ライナート
ティリアン・キャロウズ
シンダー・フォール
部下
エメラルド・サストライ
マーキュリー・ブラック



VOICE ACTOR

BARBARA DUNKELMAN

❖Yang Xiao Long

声優　バーバラ・ダンケルマン（ヤン・シャオロン役）

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

私はヤン・シャオロンの声を担当し、最初からこのキャラクターとして関わってきました。ヤンを演じられるのは光栄なことで、このようなすばらしく意義深い作品で4人の主人公のうちの1人の声を担当できるなんて、今でも信じられません。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力、お気に入りのキャラクターやエピソードは何ですか？

『RWBY』は、あらゆる年齢や背景の人々とつながりを見出すことができる作品です。あたたかく、エキサイティングで、楽しくて、私たちを飽きさせない。しかし、この作品の最もすばらしいところは、愛する人を支えること、恐怖や逆境に直面しても勇敢であること、成長と自己発見の物語などを、美しい方法で私たちに示してくれるところです。お気に入りをひとつだけ挙げることはできないけれど、Vol.3は作品に大きなトーンの変化をもたらし、それに対する反応を見るのが楽しかったです。またVol.5はパフォーマーとして自分自身に挑戦するという意味でエキサイティングなものでした。

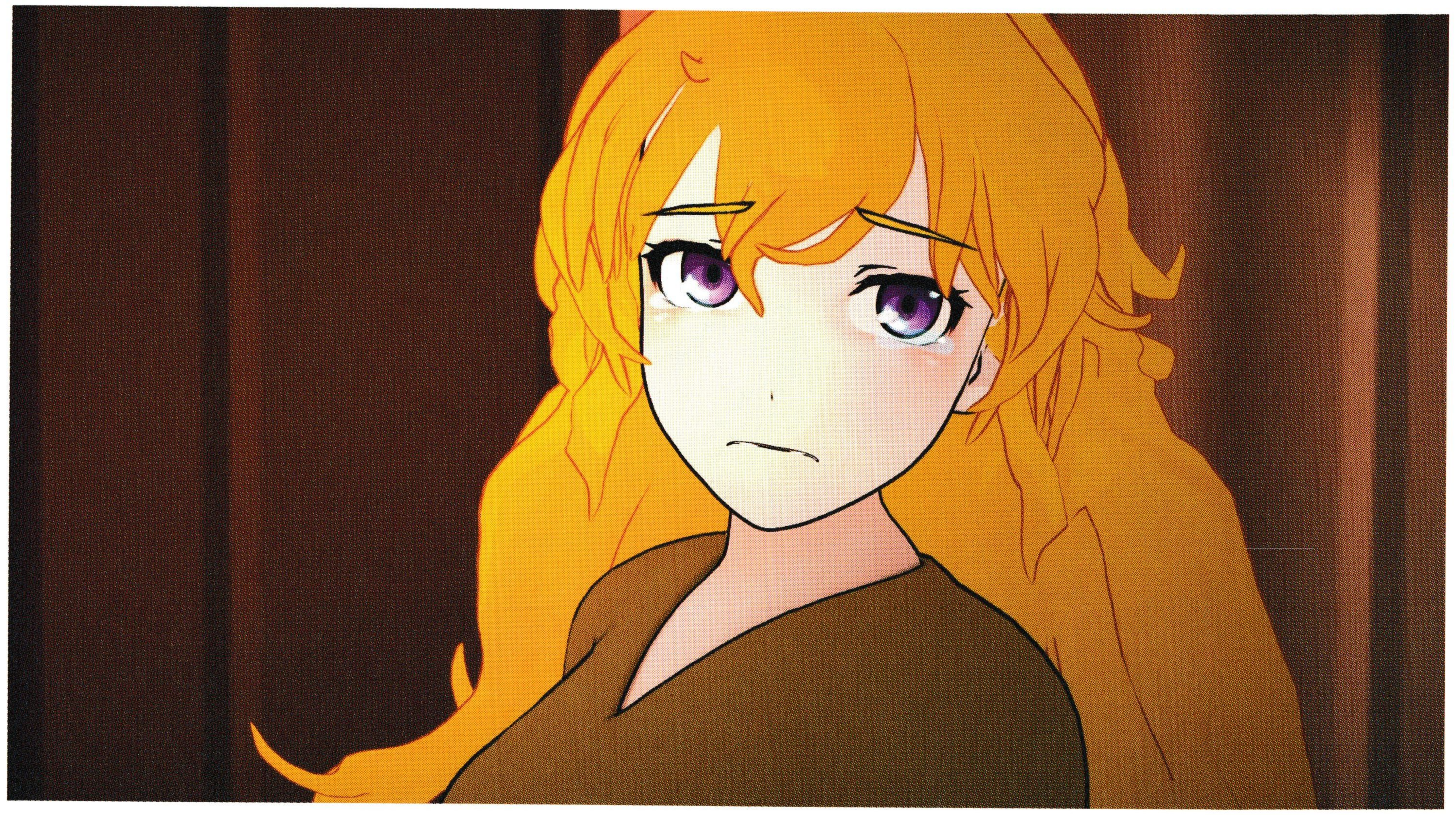




❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

『RWBY』がここまで来たことを考えると、信じられない気持ちです。私たちの誰もが『RWBY』がどれほど遠く、広い範囲にまで届くことになるのか、また、『RWBY』を取り巻くすばらしいコミュニティがこんなにも発展することになるとは予想していませんでした。私たちはみんな、この旅の一部になれたことをとても幸運に思い、感謝しています。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では





世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

『RWBY』は、ファン自身がユニバース内のキャラクターやストーリーで創造性を発揮できる作品であり、オリジナル作品やファンフィクションに対しても扉が開かれています。脚本家たちが作り上げた世界がとても広大で美しく興味深いからこそ、視聴者はその隅々まで探検したくなるのだと思います。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

私は『RWBY』の日本版が大好きです。『RWBY』が伝統的なアニメーションのスタイルで、才能豊かな日本の声優陣が演じているのを見るのは、最高にクールです。『RWBY』らしさを損なわないように細心の注意が払われているのを見るのは本当に光栄だし、見ていてとても面白かったです！『RWBY』のスピンオフシリーズがもっと日本で作られるのを見たいし、いつか彼らのスタジオを訪れたいと思っています。声優の仲間に会えるなんて、ファンとしてはたまりません！

❖ ご自身が担当するキャラクターの魅力は何ですか？

ヤンはとてつもなくクールです。それだけでなく、彼女は友人や家族を激しく、力強く愛しています。自立した生き方をしながらも、周りの人たちのためにバランスをとっている彼女が大好きです。私はいつも、ケンカっ早いキャラクターが大好きだから、ヤンを演じるのはいろんな意味で楽しかったです！

❖ 演技のポイントや注目してほしいポイントがあれば教えてください。

Vol.3の出来事の後、ヤンは大きく変わりました。それ以前の彼女は、とてもハッピーで、のんきで、楽しい人でした。しかし、Vol.3では彼女にもみんなにもいろいろなことが起こったように、彼女はトラウマ的な出来事を経験し、自身の一部を失い、根本的に別人になってしまいました。演技を変えるのは大変なことでしたが、彼女の変化と前に進んでいく彼女の成長を見せることが重要だと感じました。

❖ 10年間演じてきた上で、とくに印象に残っているのは？

私が参加したもっとも意味のあるシーンのひとつは、Vol.5のレリックの保管場所でヤンが母親のレイヴンと対峙するシーンです。あれはヤンにとって大きな成長の瞬間でした。最近ではVol.9 Episode6でヤンとブレイクがお互いの気持ちを告白するシーンでした。多くの人にとって大きな意味を持つ、キャラクターの心の軌跡や関係性を演じられたことは、私にとっても大きな意味がありました。あの瞬間に対するみんなの反応は、今でも私の大好きな思い出のひとつです。

❖ 初登場シーンからVol.8のラストまで、キャラクター成長にともない演技の変化などありましたか？

ヤンは少し熱血なパーティーガールから、より戦略的で、賢く、忍耐強く、理解力があるキャラクターへ変化しました……。もちろん、まだ熱血なところもありますが、たいていは正当なものです！

私の演技における変化は、彼女の成長によるところもありますが、私自身の声優としての成長もあったからです。ヤン・シャオロンは私にとって初めての声優の役で、とても緊張しました。この10年間で、キャラクターにも自分自身にもなじめるようになり、ヤンに命を吹き込むことができたことをとても誇りに思っています。

❖ ヤンとあなたで似ているところと違うところは何だと思いますか？

ヤンと私は似ているところがたくさんあります。もちろん、ふたりとも背が高くてブロンドですね。でもふたりともダジャレやジョークが大好きで、おどけたユーモアのセンスがあり、身近な人を深く愛し、人生に対して情熱的です。いつか私も彼女のようにバイクに乗るかもしれない……。でもたぶん無理でしょう。彼女は私よりずっと勇敢だから。

❖ キャラクターの今後の展開や、キャラクターへのメッセージをお願いします。

ヤンには、自分に自信を持ち続け、過去の過ちや疑念を捨て去ってほしいです。彼女はすでに、自分自身と周りにいる仲間たちを信頼する力を高めています。彼女が人の長所に目を向け続けることを願っています。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

現在の『RWBY』は、過去10年にわたるみなさんのサポートなくしてはあり得ませんでした！　みなさんの熱意、興奮、そして私たちの作品と物語への愛にとても感謝していますし、関わることができて本当に光栄です。私たちが『RWBY』を作ることを愛しているのと同じくらい、『RWBY』を愛してくださりありがとうございます！



バーバラ・ダンケルマン

RWBY VOLUME 5

Illustrated by Ein Lee





The Triumph

Lead vocal by Casey Lee Williams
Lyrics and music written by Jeff Williams
Performed, produced and mixed by Jeff Williams

Back to the fairytale
Back to the show
Back to the wall and there's nowhere to go
Hopeless and desperate
All paths adverse
Things looking bleak
And they're bound to get worse

Helpless and doomed
And there's no way to win
Goals unachievable
Faith running thin
Lost and forlorn
Impossible odds
That's when you'll learn
You've been messing with gods

Send in your Grimm
Tear off my limb
Strike me with bolts of lightning
I won't die
The battle seems unwinnable
But all we need's a miracle
We're going up
We'll never be denied

Can't wish away the dismal days
Can't bring back what is gone
Won't waste more tears on yesteryears
Instead, we'll carry on
We'll win for sure
We will endure
And though our goal is far
We'll be the ones to touch the sun
The triumph will be ours

Nowhere to run now
No time to grieve
No other choices
It's die or believe
Not backing down
We're standing at last
Beat and dejected
Are things of the past

This is the moment
This is the day
This is the place
And we came here to slay
Yeah I'm a girl
But I'm also a gun
Fast and I'm deadly
You'll never outrun

Strike down my friends
I'll never bend
Right to the end
I'm fighting
Glorified
And though it's unpredictable
We're heading for the pinnacle
We'll never stop
We're heading towards the sky

Can't wish away the dismal days
Can't bring back what is gone
Won't waste more tears on yesteryears
Instead, we'll carry on
We'll win for sure
We will endure
And though our goal is far
We'll be the ones to touch the sun
The triumph will be ours

It's not destiny
It would be a grave mistake to think so
Every choice is ours and ours alone
This hasn't all been mapped by fate
This is the future we create
And we're powered by every tear that's dried

Can't wish away the dismal days
Can't bring back what is gone
Won't waste more tears on yesteryears
Instead, we'll carry on
We'll win for sure
We will endure
And though our goal is far
We'll be the ones to touch the sun
The triumph will be ours
The triumph will be ours

おとぎ話へ
物語の世界へ
壁を背に 行く当てはない
失望と自暴自棄
あらゆる道は悪路と化す
光は差さず
むしろ泥沼の予感

無力と不運
勝ち目などない
目標は届かず
信念は砕かれる
迷い 孤立
望みは薄い
そうして 気づく
神の怒りを買ったと

グリムを差し向けろ
この手足を引き裂くがいい
電撃の雨を降らせろ
私は死なない
勝ち目のない戦い
望みは奇跡だけ
私たちは立ち上がる
信念を貫く

陰鬱な日々は消せない
失ったモノは戻らない
思い出に涙する日は終わり
むしろ 進み続ける
必ず勝利する
耐えてみせる
目標は かなたの先にあっても
太陽に届くのは私たち
勝利は我にあり
逃げ場はもうない
嘆くヒマはない
ほかに道はない
死か信念か
退却はない
最後には勝つ
叩かれ打ちのめされる
それは過去


今が そのとき
今が その日
ここが その場所
私たちの狩り場
そう　私は女の子
でも 銃器と化す
この速さと破壊力に
勝てはしない

友を討たれても
諦めない
命尽きる瞬間まで
私は戦う
栄光と共に
予測困難な旅路で
高みを目指す
歩みを止めず
天空を目指す

陰鬱な日々は消せない
失ったモノは戻らない
思い出に涙する日は終わり
むしろ 進み続ける
必ず勝利する
耐えてみせる
目標は かなたの先にあっても
太陽に届くのは私たち
勝利は我にあり

宿命なんかじゃない
それは勝手な思い込み
すべては私たちの選択しだい
定めなんて何もない
これは私たちが創る未来
乾いた涙は どれも力の源

陰鬱な日々は消せない
失ったモノは戻らない
思い出に涙する日は終わり
むしろ 進み続ける
必ず勝利する
耐えてみせる
目標は かなたの先にあっても
太陽に届くのは私たち
勝利は我にあり
勝利は我にあり



CHARACTERS

VOLUME 5 ❖ キャラクターアート



「私たちは何度も
不可能を可能にしてきた
独りじゃなかったからだよ」

TEAM RWBY

Ruby Rose

ルビー・ローズ

CV Lindsay Jones／早見沙織　**SEMBLANCE** ペタルバースト　**WEAPON** クレセント・ローズ



「私たちお互い知らない部分があります
それでも、あなたに寄り添いたい」

TEAM RWBY

Weiss Schnee

ワイス・シュニー

CV Kara Eberle／日笠陽子　**SEMBLANCE** グリフ、召喚術　**WEAPON** ミルテンアスター



「私は行きます
一人きりだったとしても
決意は変わらない」

TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ

CV Arryn Zech／嶋村 侑 **SEMBLANCE** シャドウクローン **WEAPON** ガムボール・シュラウド



「いつでも受けて立つ
私は逃げない」

TEAM RWBY

Yang Xiao Long

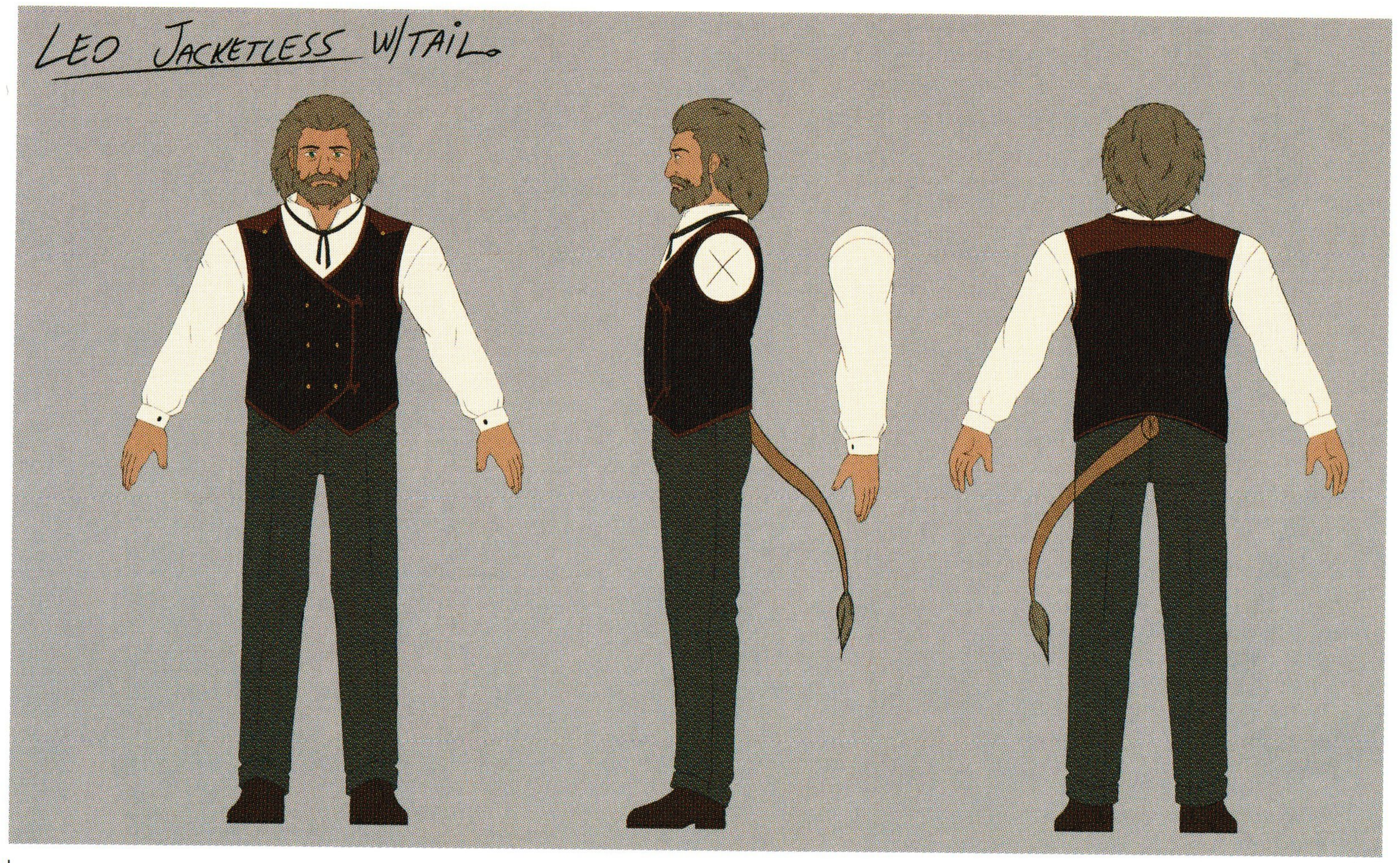
ヤン・シャオロン

CV Barbara Dunkelman／小清水亜美 **SEMBLANCE** バーン **WEAPON** エンバー・セリカ



ABOUT CHARACTER

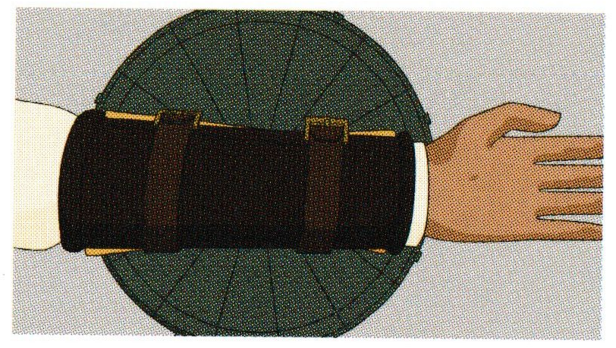
ヘイヴン・アカデミーの学長。オズピンには深い信頼を寄せられ、転生の事情も知っている。ビーコン陥落以前より音信不通になっていたが、臆病な気質のためにセイラムに怯え支配されていた。オズピンたちを裏切り、ミストラルのハンターたちの情報を逐一報告していた。また、書類を偽造しヘイヴンからの交換留学生としてシンダー、エメラルド、マーキュリーをビーコンへ送り込んだ。

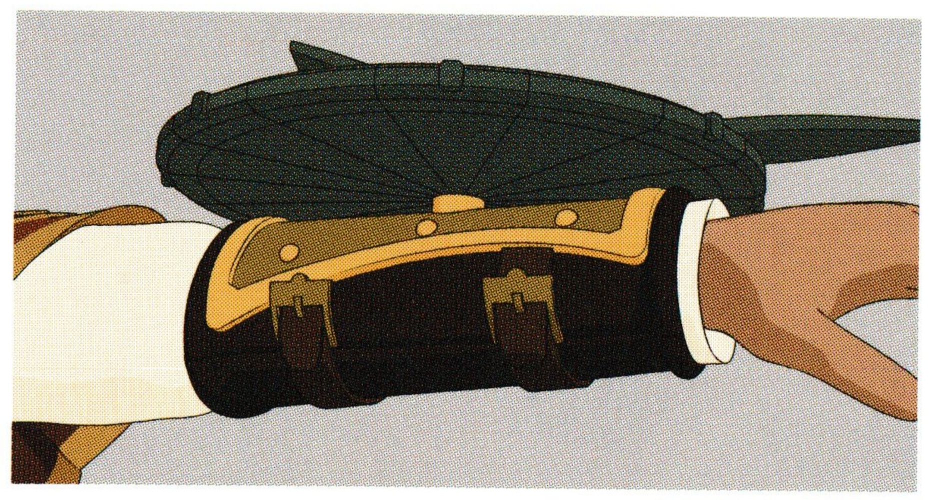


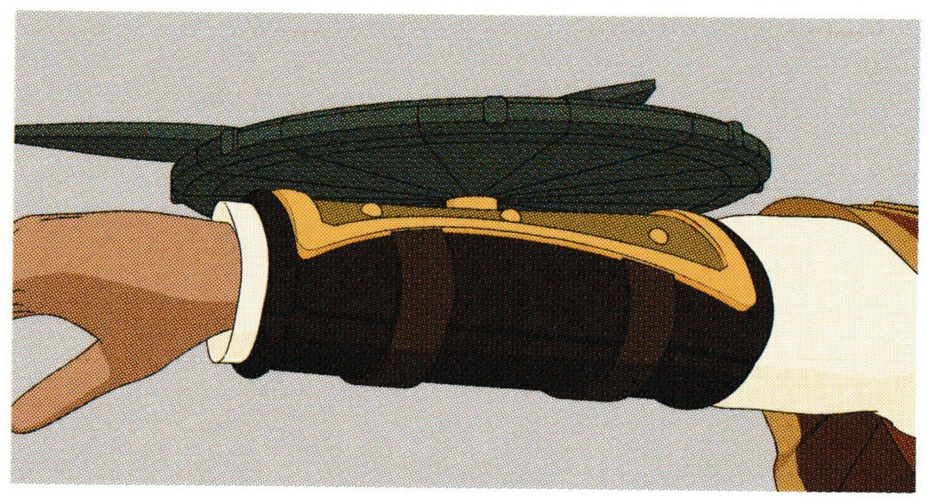


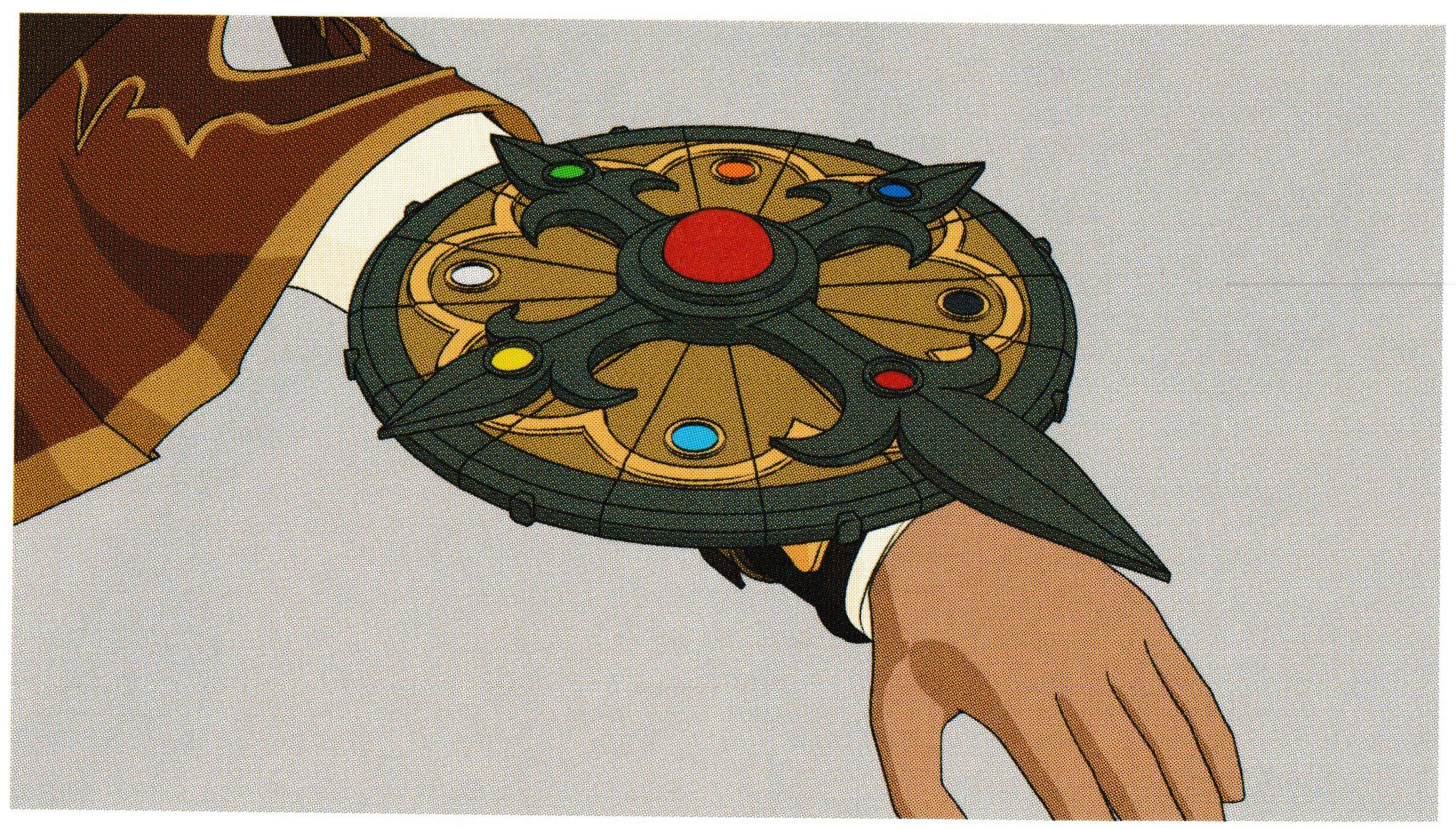
CV Daman Mills／石住昭彦　**SEMBLANCE** 不明

WEAPON ストールワート（十字架のついた円盤状の盾。円盤の装飾を十字架の穴に合わせダストを発射する）









Leonardo Lionheart

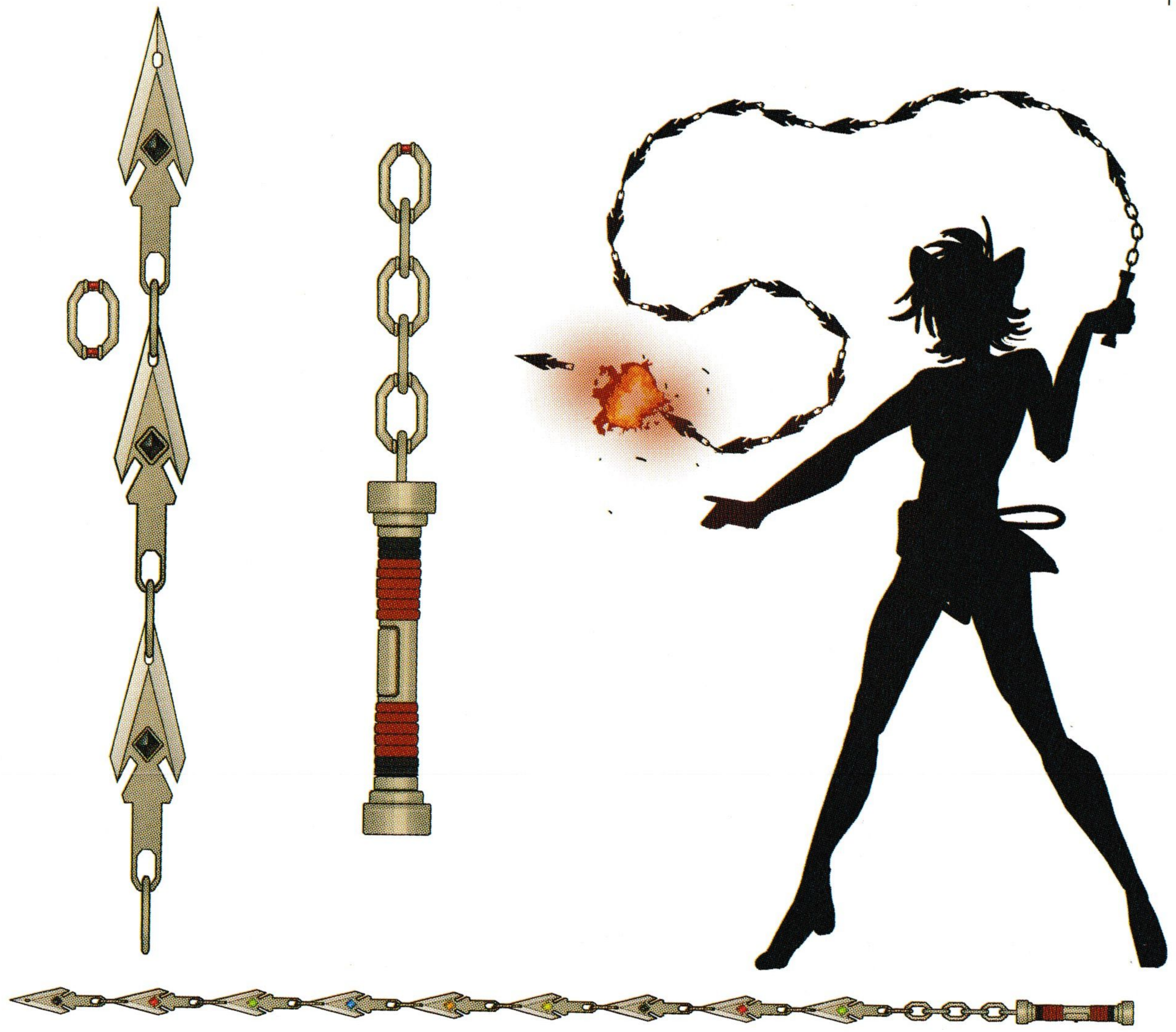
レオナルド・ライオンハート



ABOUT CHARACTER

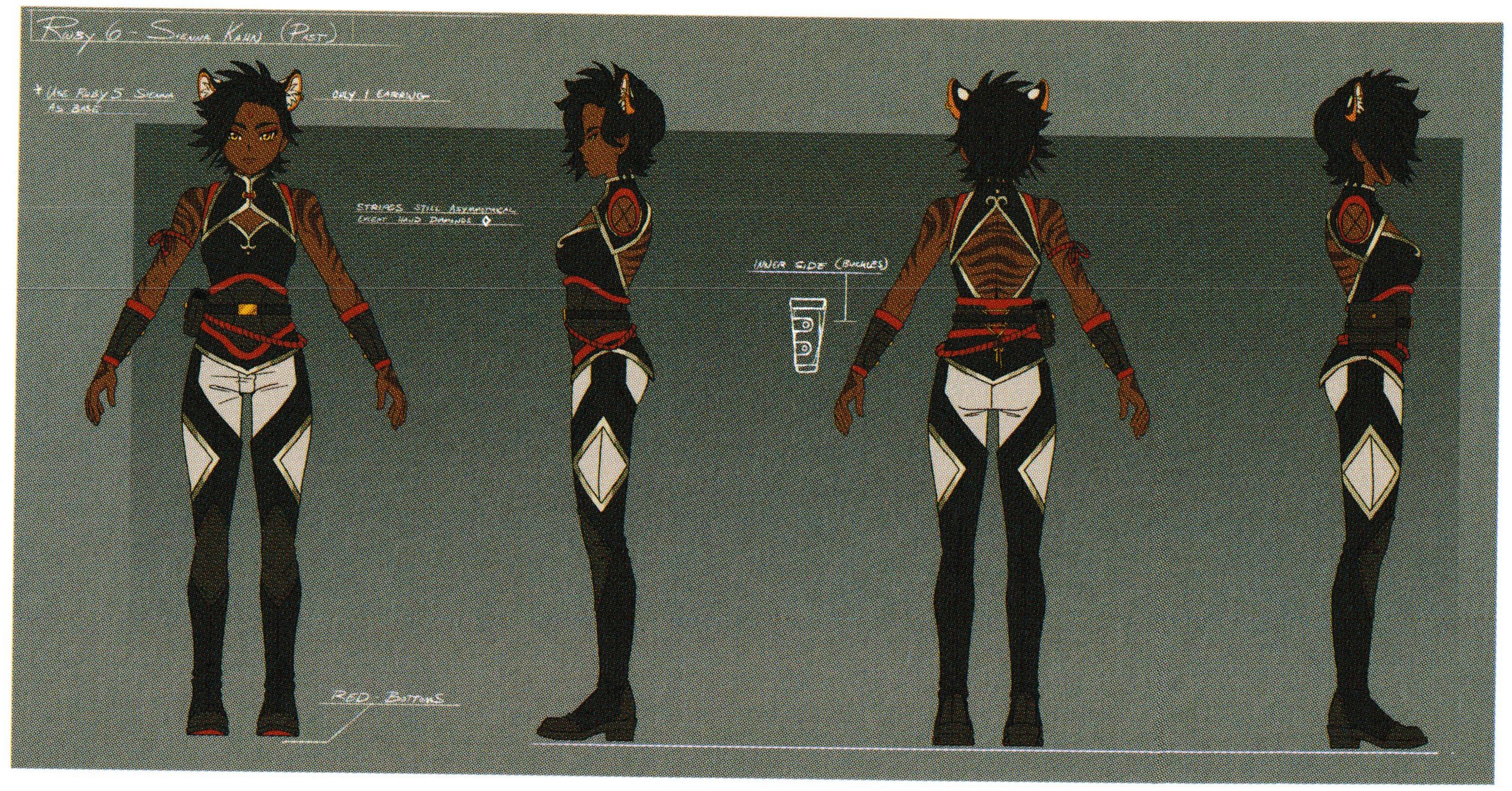
ベンガルトラのファウナスの女性。ホワイト・ファングの現最高指導者。創設者で穏健派のギラと対立していたが、派閥闘争に勝ち、ギラはホワイト・ファングから退き、シエナが新しいリーダーとなる。組織を過激派へ路線変更させたが、あくまで人間とファウナスの平等を望んでおり、武力行使は畏怖の感情による尊厳を得るための手段で命まで奪う必要はないと考えていた。アダムの能力の高さを認めてはいたが主義の相違で対立していた。そして最後には部下の裏切りにあい、アダムに暗殺され、その座を奪われた。

CV Monica Rial／木下紗華 **SEMBLANCE** グラッジ（オーラにダメージを受けた敵に対し攻撃のパワーを倍増させる）



WEAPON ケルベロス・ウィップ（長い鎖の先にダストが装填された刃が付いており、ダーツのように発射する。火で燃焼、氷で凍結、電気で感電させるなどダストの効能による攻撃を可能とする）





Adam Character Shortより過去の設定

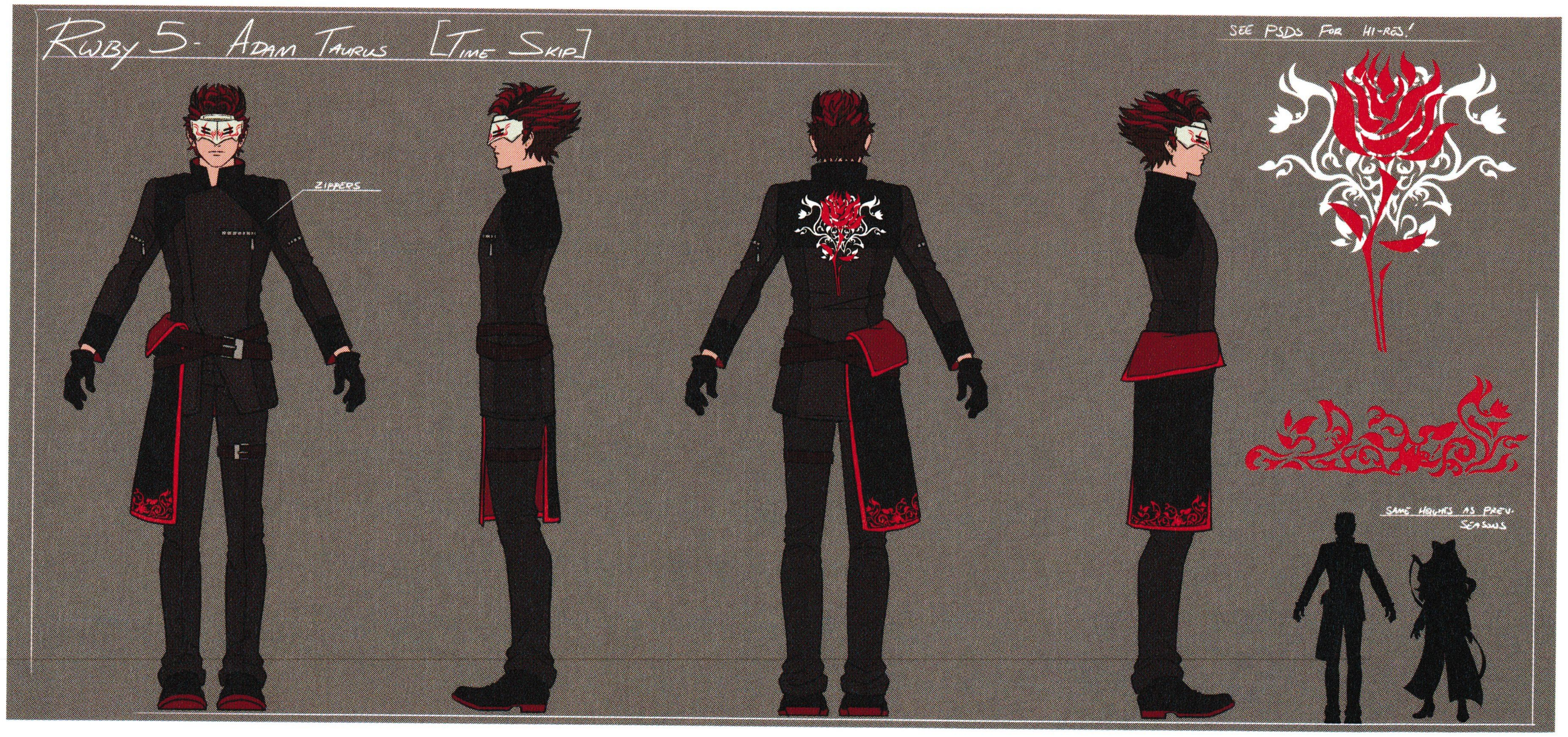
Sienna Khan
シエナ・カーン

Adam Taurus
アダム・トーラス

ABOUT CHARACTER

ホワイト・ファングの要員でブレイクの元相棒。人間を深く憎悪し、「人間よりも優れた種族であるファウナスがレムナントの支配者に相応しい」という考えにより組織を過激化へ導いた。最高指導者のシエナとは対立し、クーデターを起こし彼女を殺害、その座へと昇りつめる。ブレイクに異常なほど執着し続け、彼女の家族や友人にその矛先を向ける。

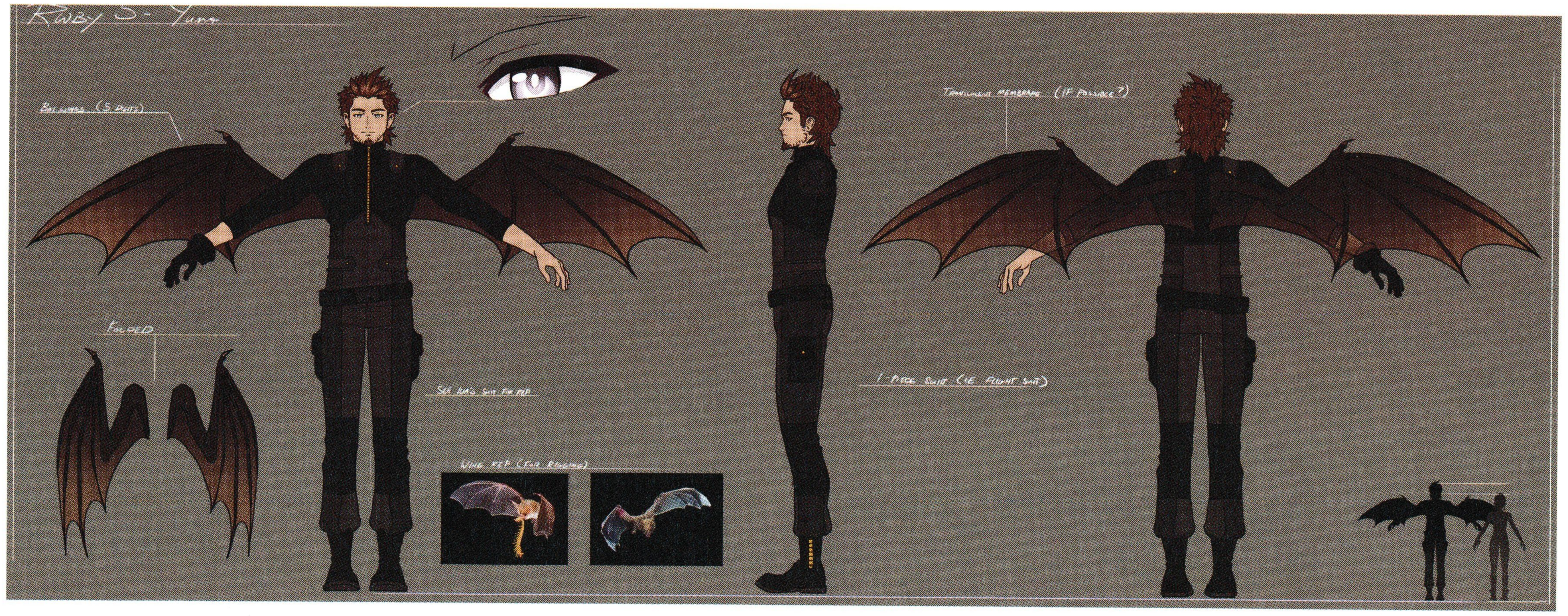
CV Garrett Hunter／中村悠一 **SEMBLANCE** ムーンスライス
WEAPON ウィルト・アンド・ブラッシュ



Yuma
ユーマ

ABOUT CHARACTER

コウモリのファウナスの男性で、ホワイト・ファングの戦闘員。背中に羽を持ち空を飛び、奇襲攻撃を得意とする。コサックに命じられギラの遣いを暗殺した。

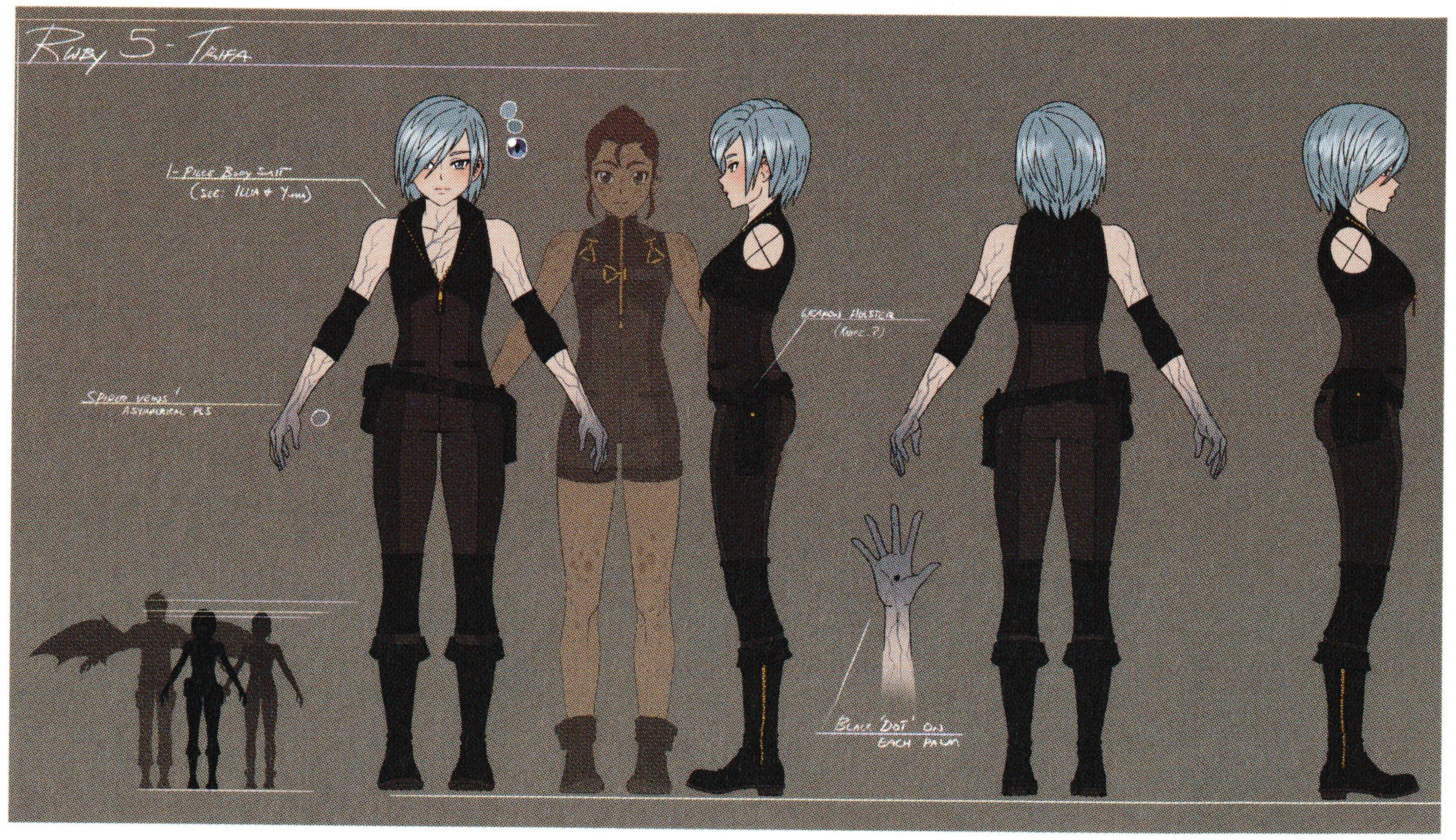


CV Nick Landis／樋山雄作

Trifa
トリファ

ABOUT CHARACTER

クモのファウナスの女性で、ホワイト・ファングの戦闘員。掌から糸を噴射することができる。武器は両刃のナイフ。



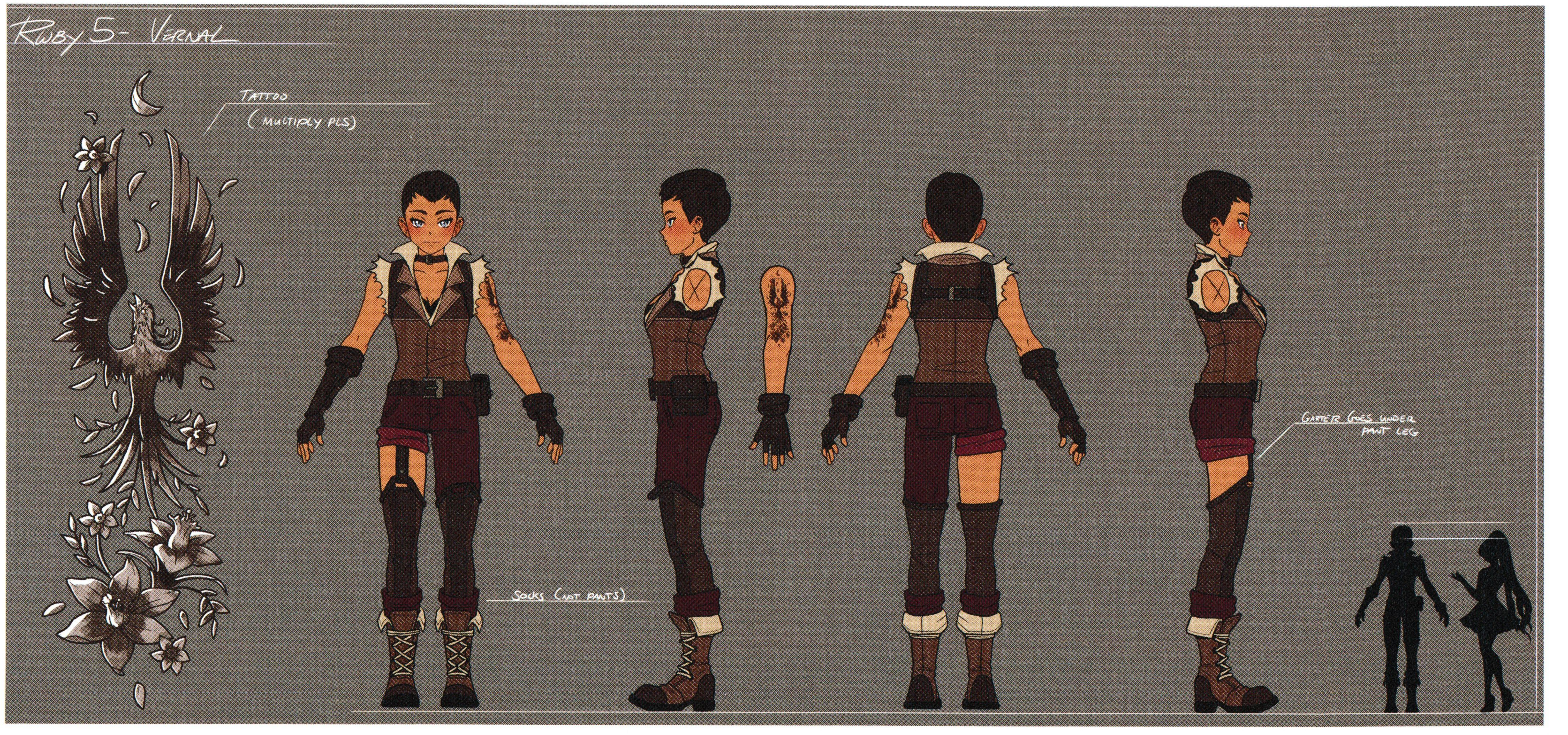
CV Emily Fajardo／田中貴子

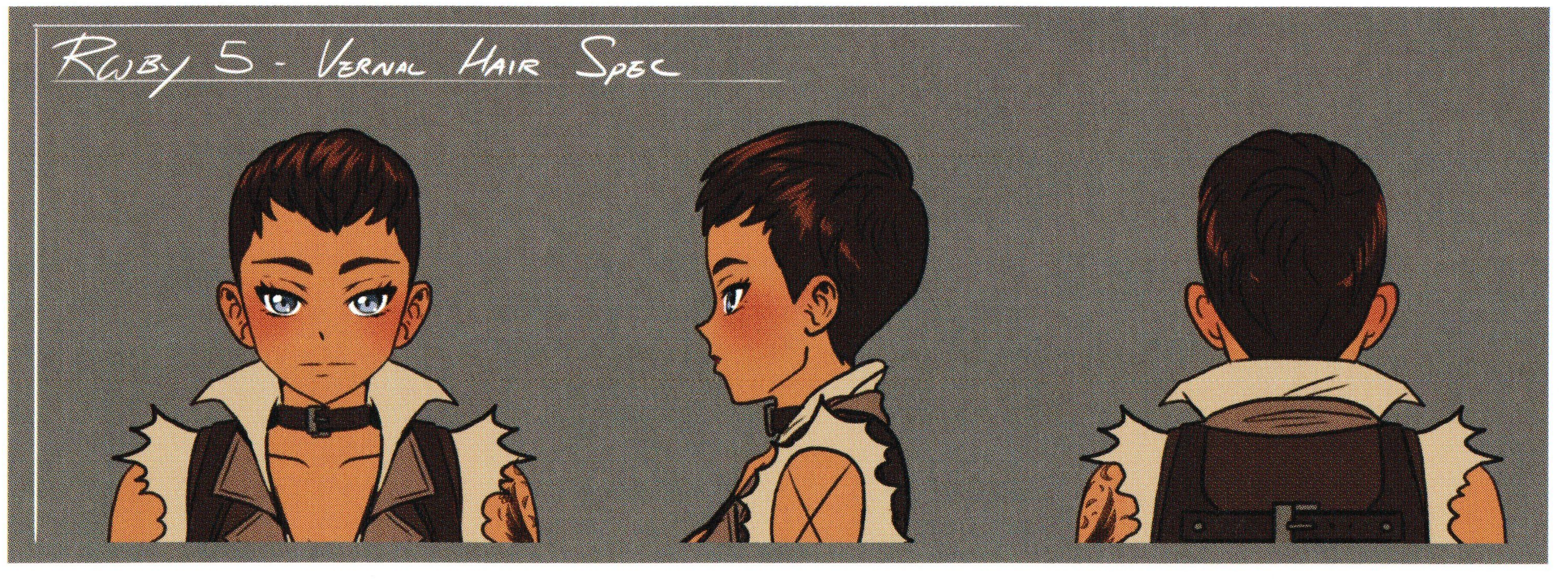
Vernal

ヴァーナル

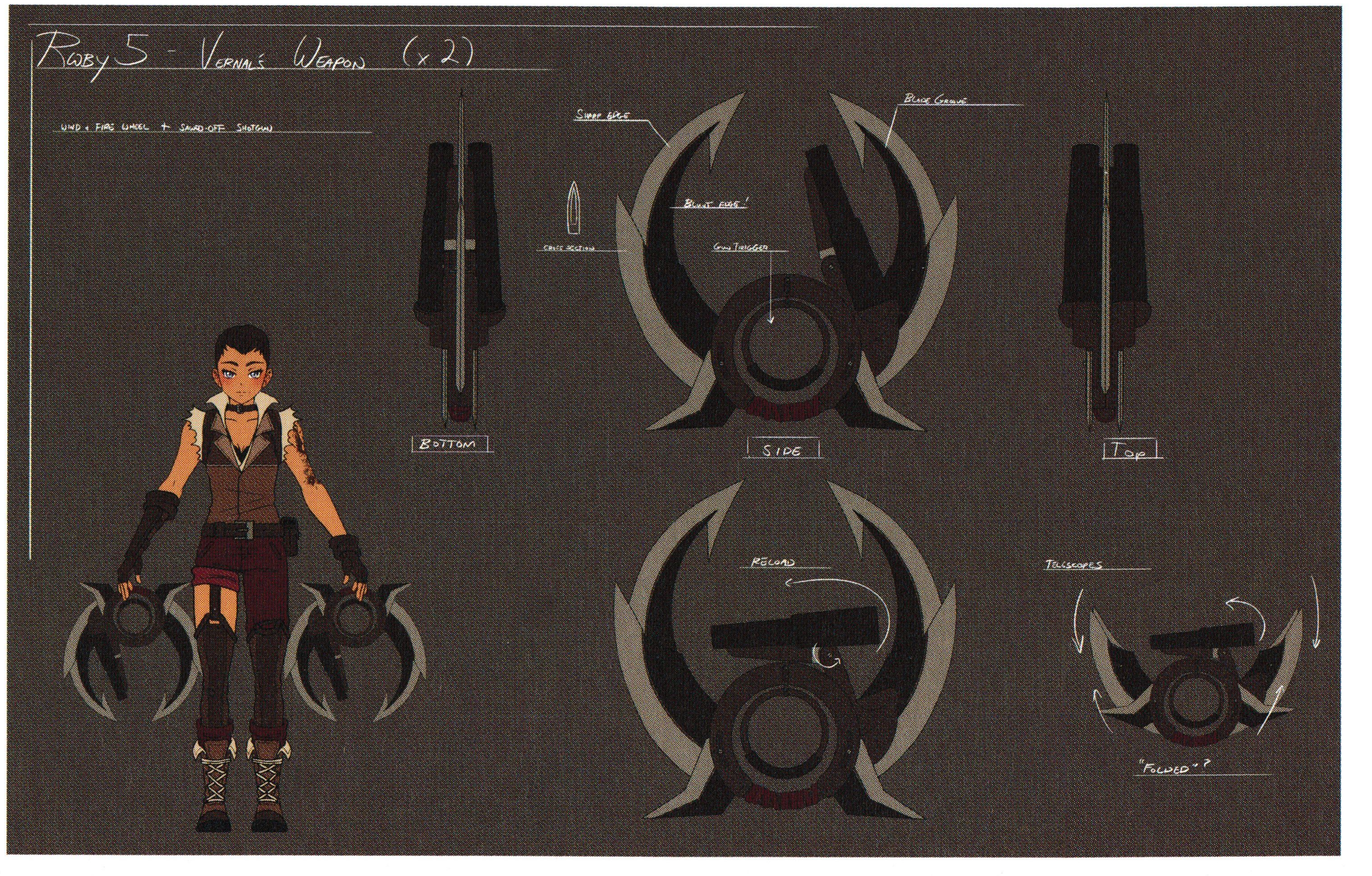
ABOUT CHARACTER

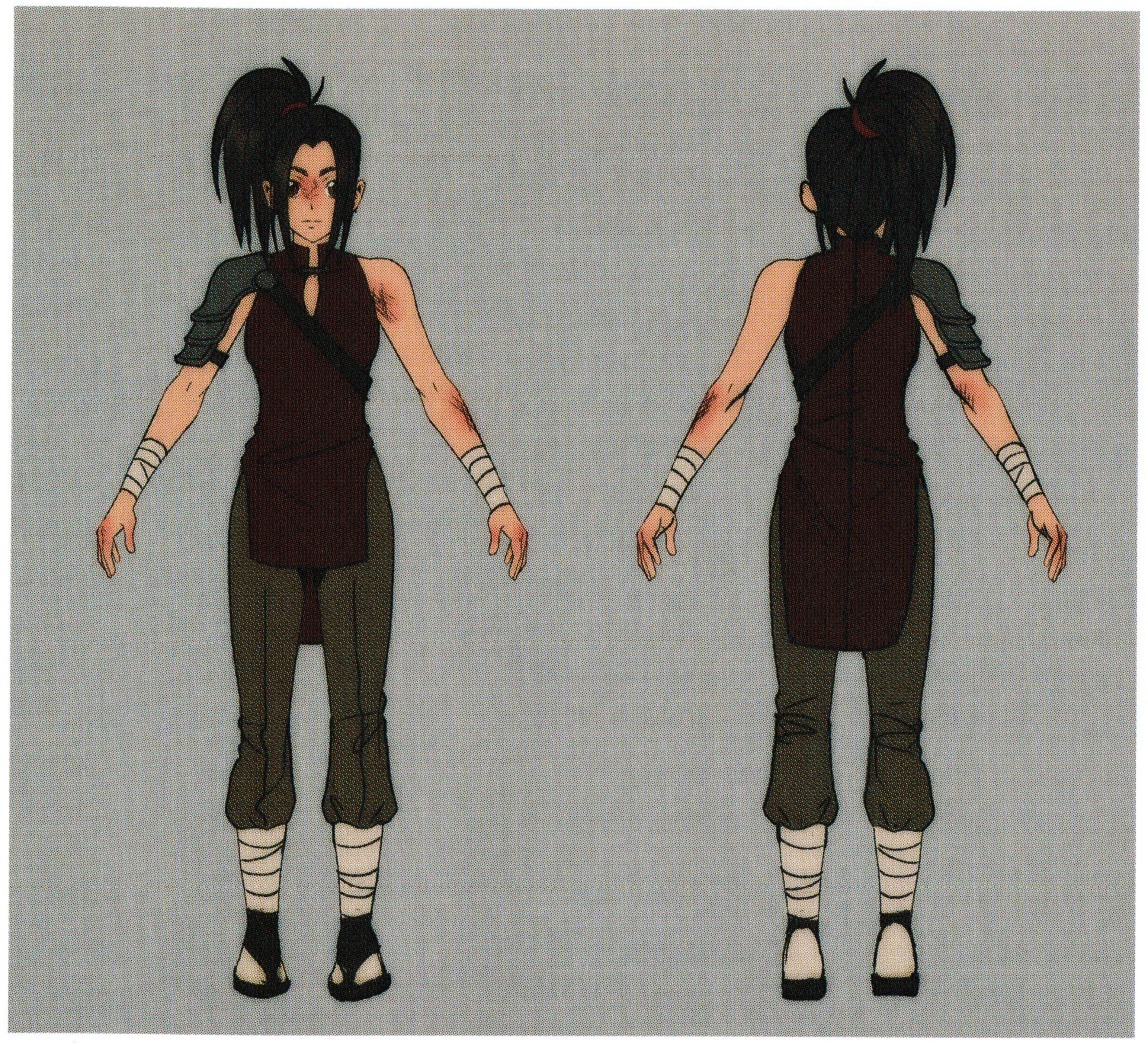
レイヴン率いるブランウェン一族のメンバーで『春の女神』の継承者。――というのは偽りで、実際には『春の女神』であるレイヴンを守るための囮となっている。ワイスとの初戦闘時、高い戦闘力を誇り、ワイスを圧倒、監禁した。その力を狙うシンダーによって致命傷を負い、レイヴンを援護し死亡。

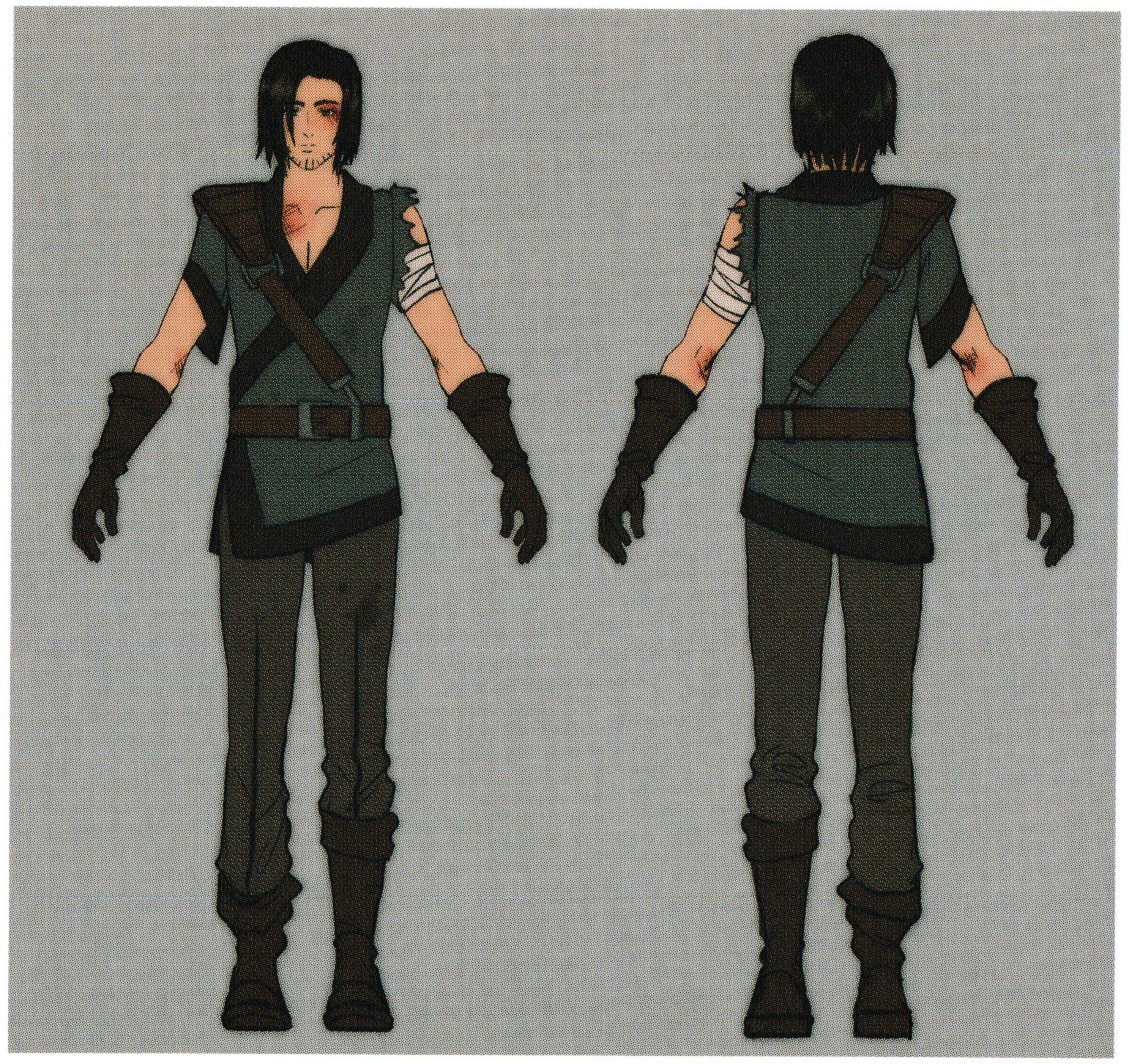


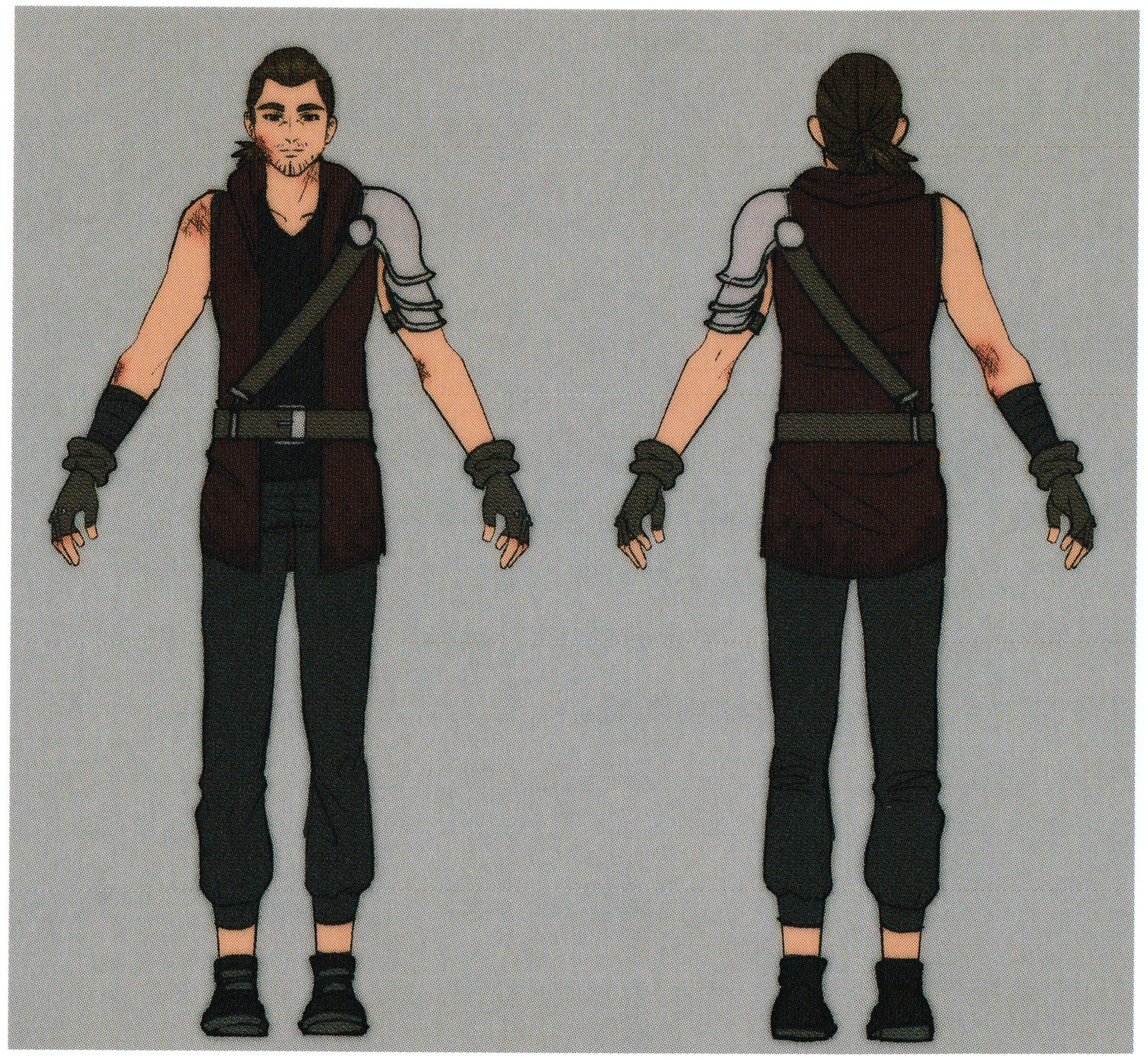


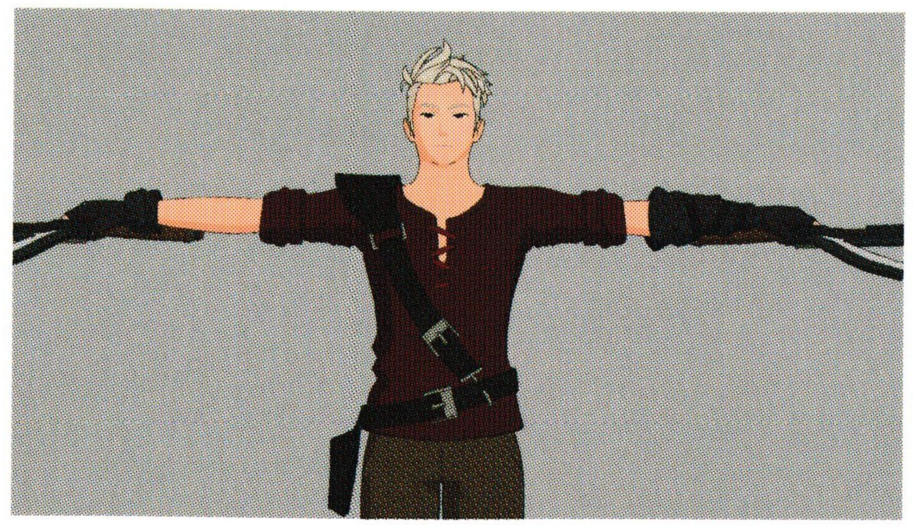
CV Amber Lee Connors／村中 知 **SEMBLANCE** 不明
WEAPON 銃と一体になった風火輪（名称不明）



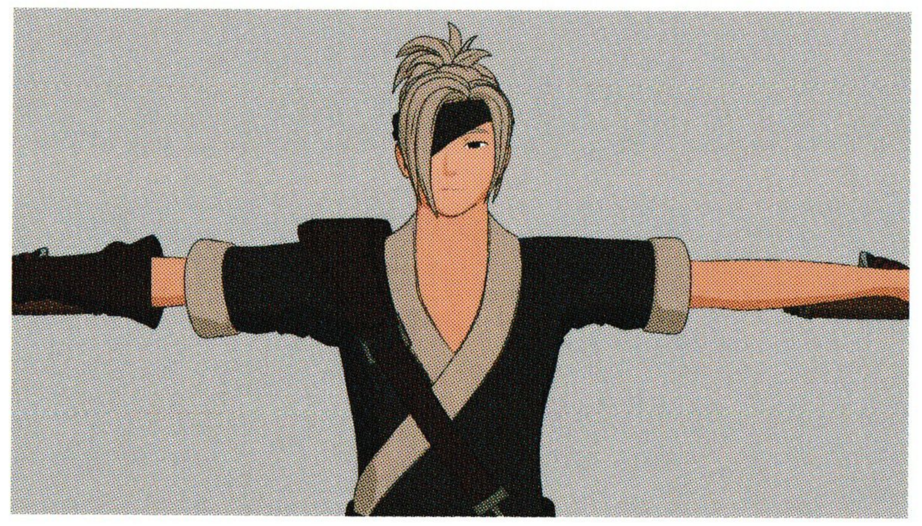




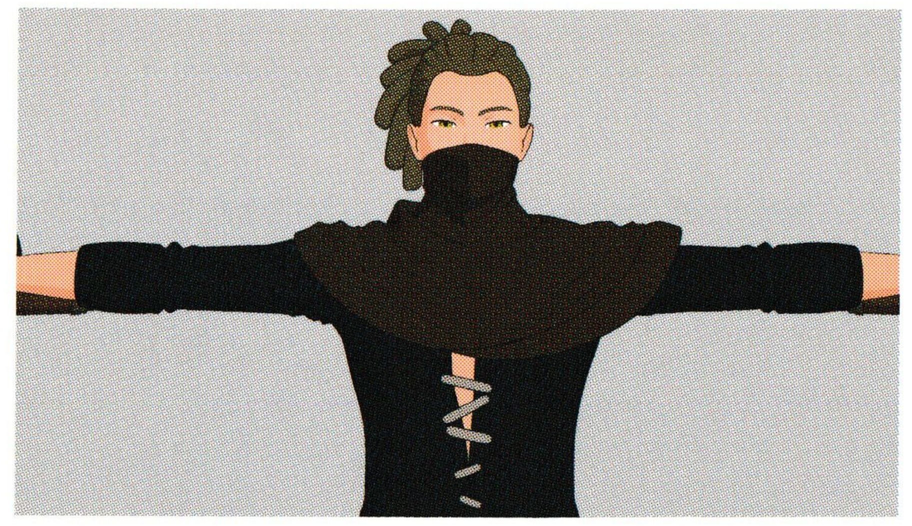


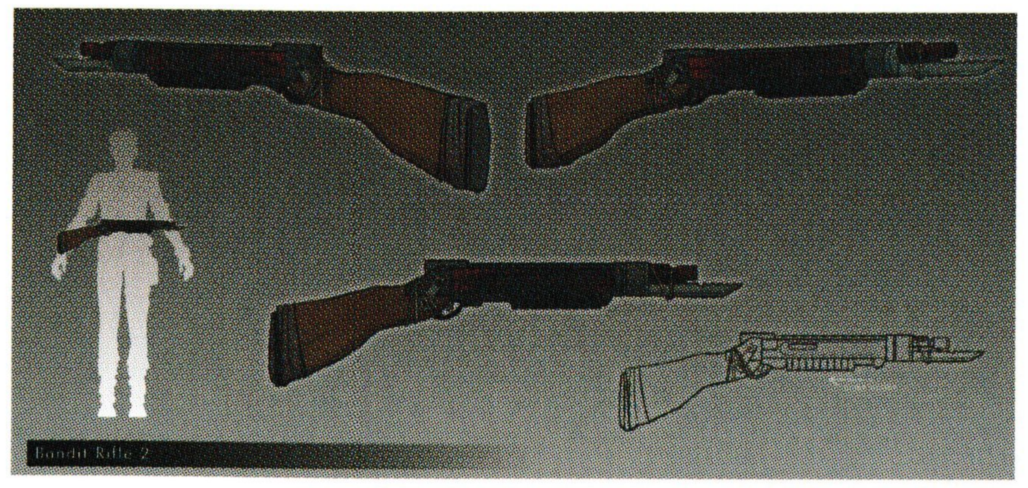




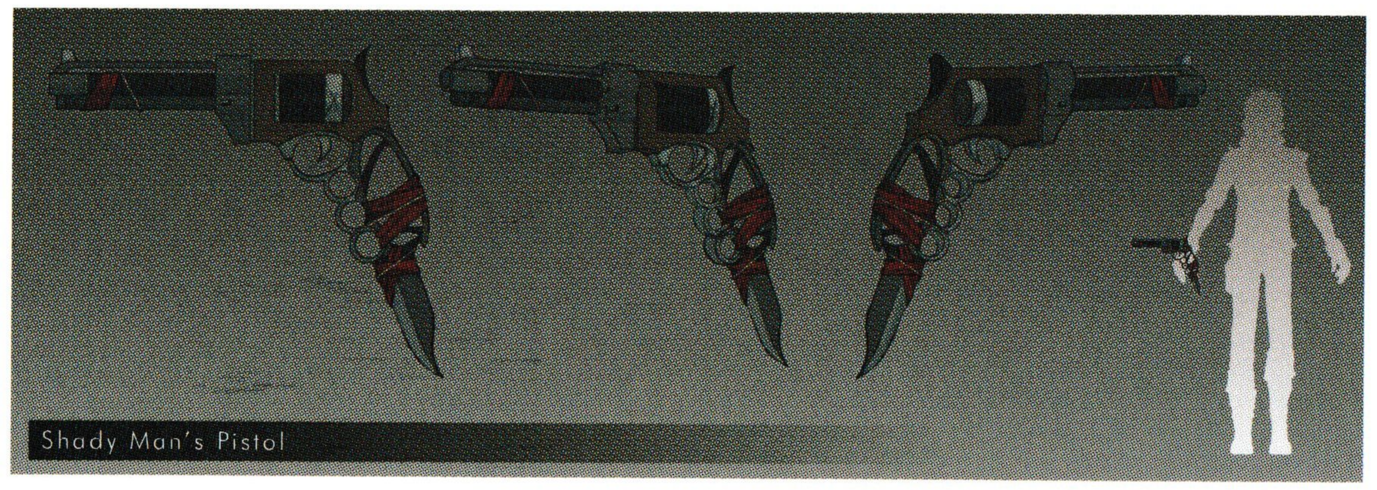


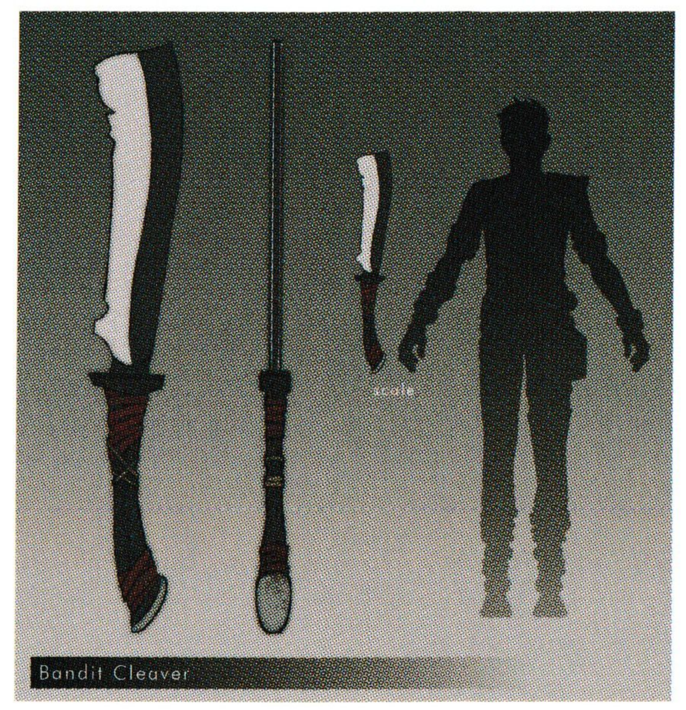






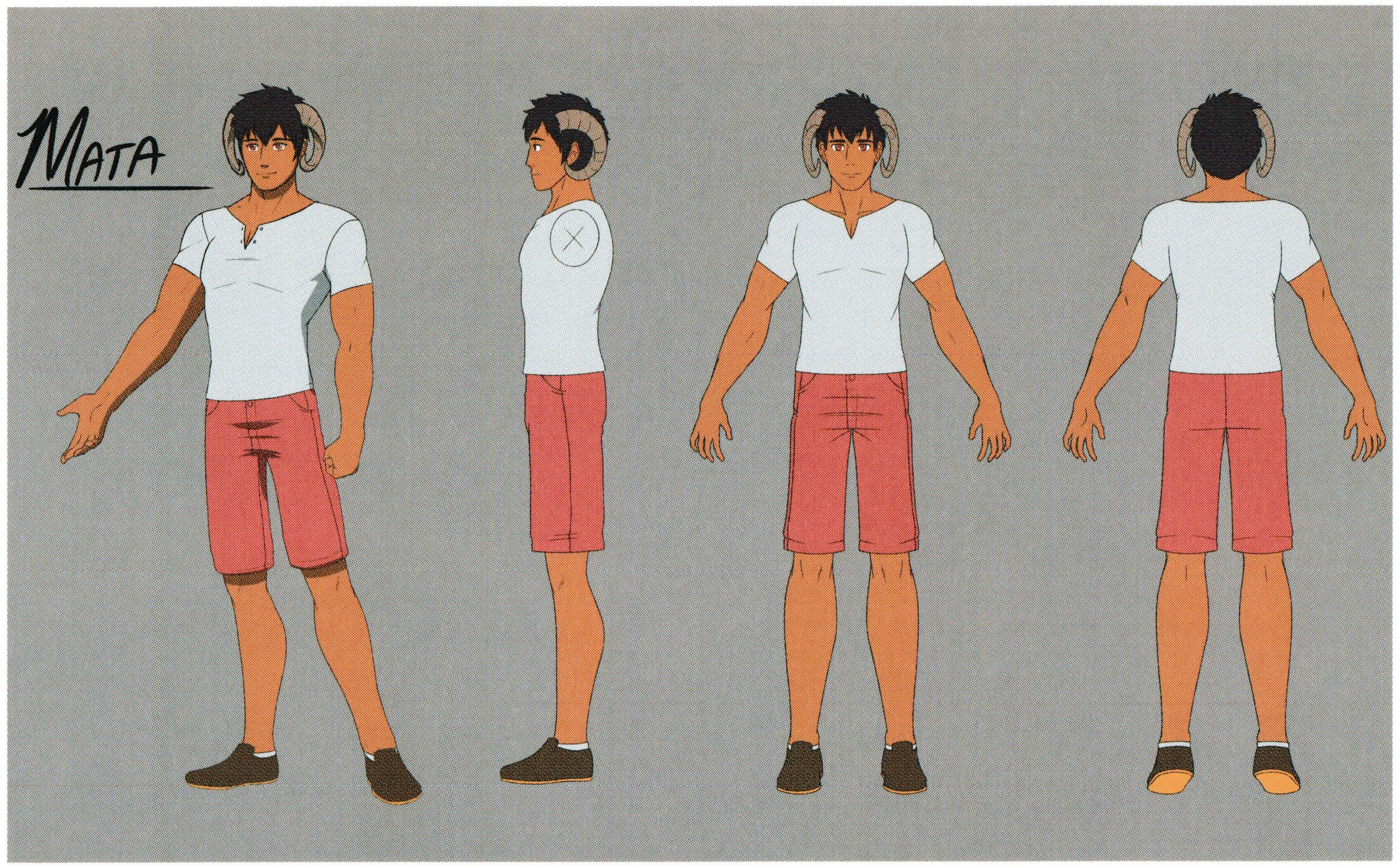






ブランウェン一族の武器

Branwen Tribe
ブランウェン一族



Mata
マータ

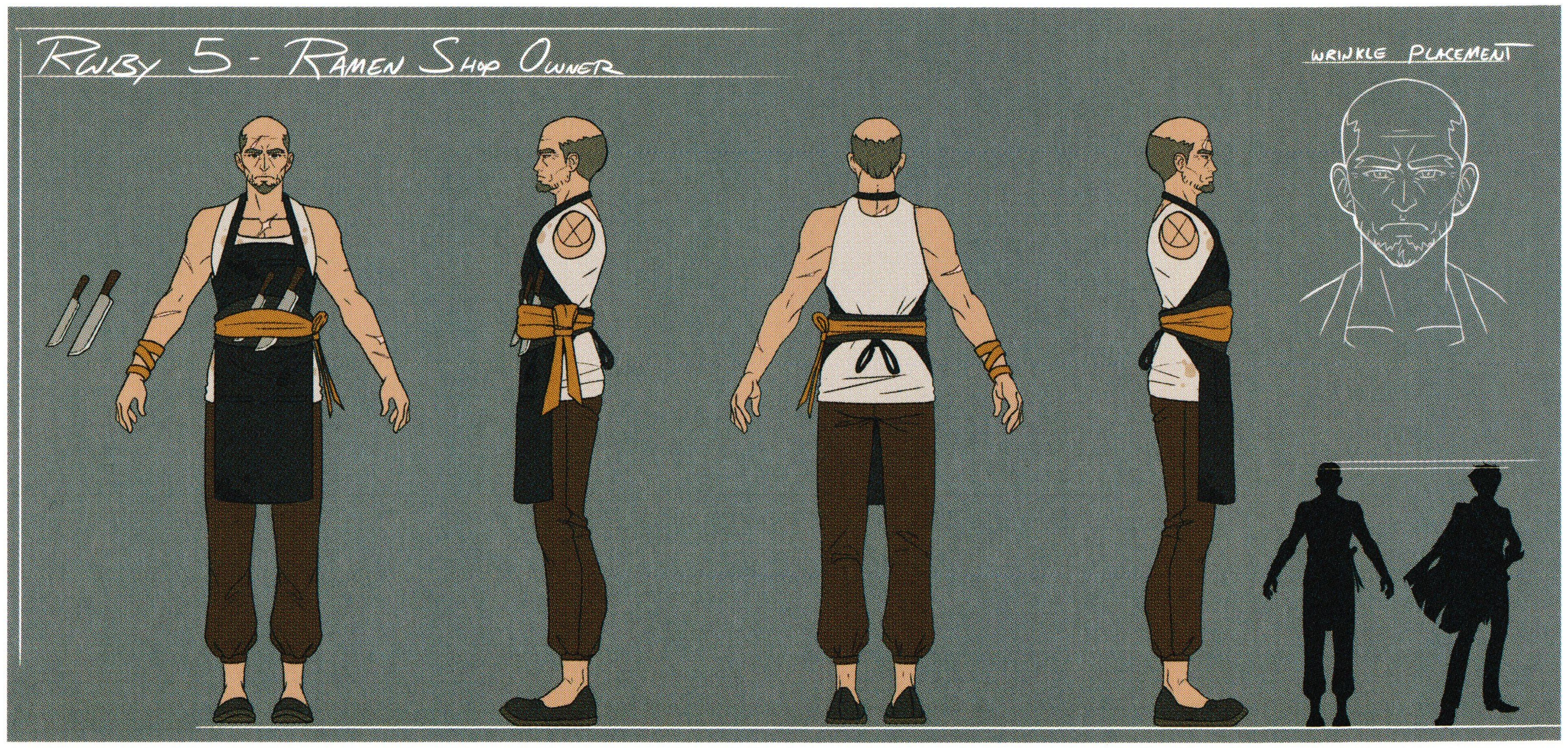
ABOUT CHARACTER

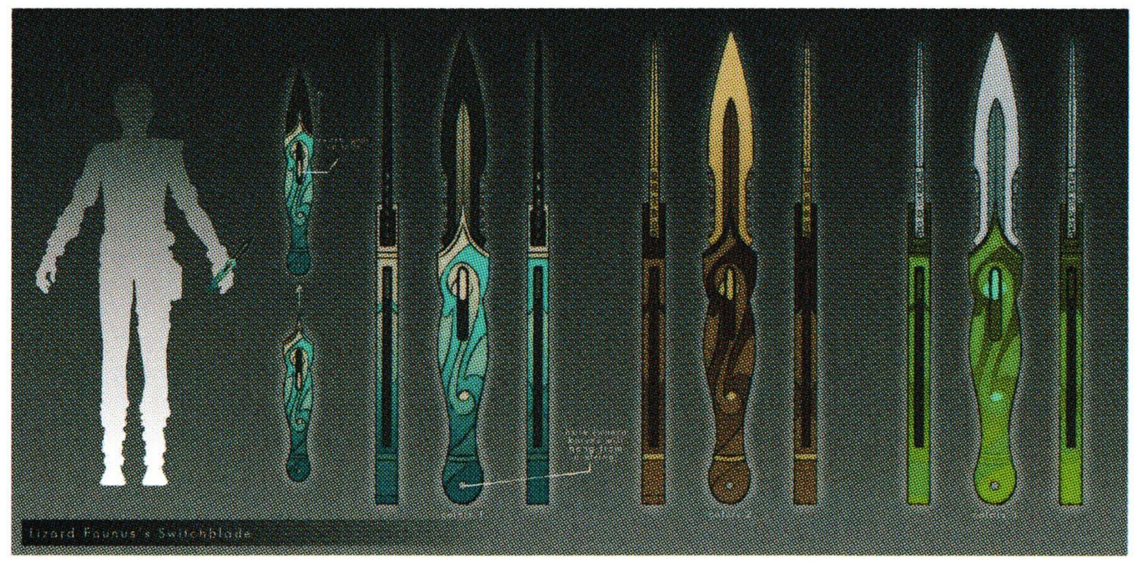
メナジェリーの住民で羊のファウナスの青年。気弱だったがブレイクに賛同しホワイト・ファングのヘイヴン襲撃計画の阻止に協力する。

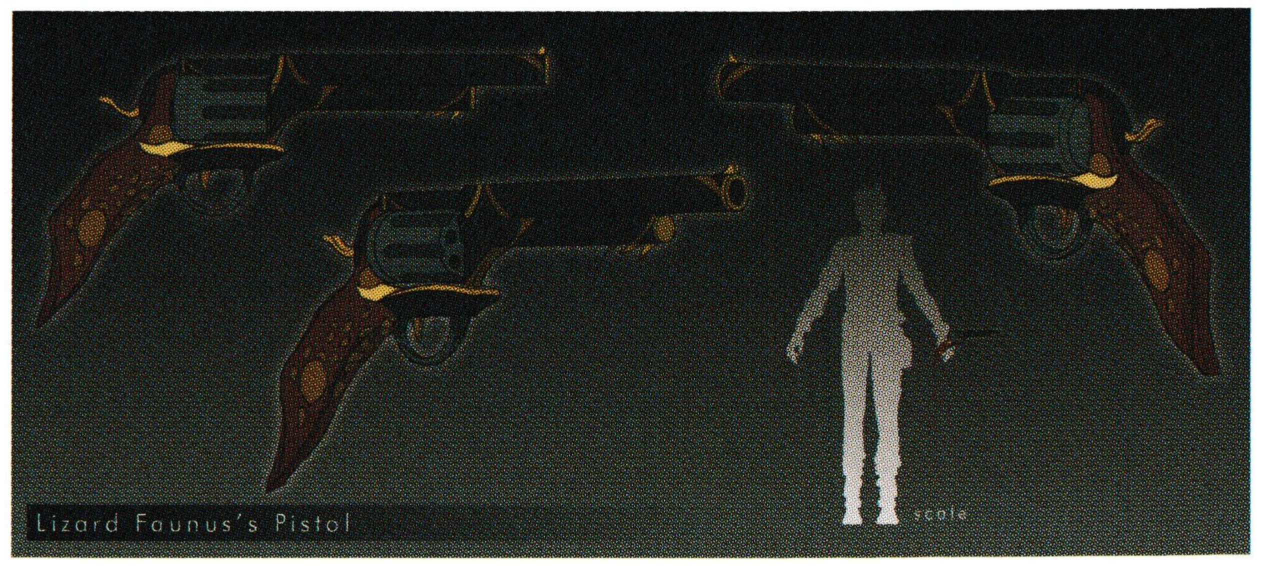
CV Scott Frerichs ／坂本桂史

Ramen Shop Owner
ラーメン屋の店主

CV Nick Landis ／樋山雄作





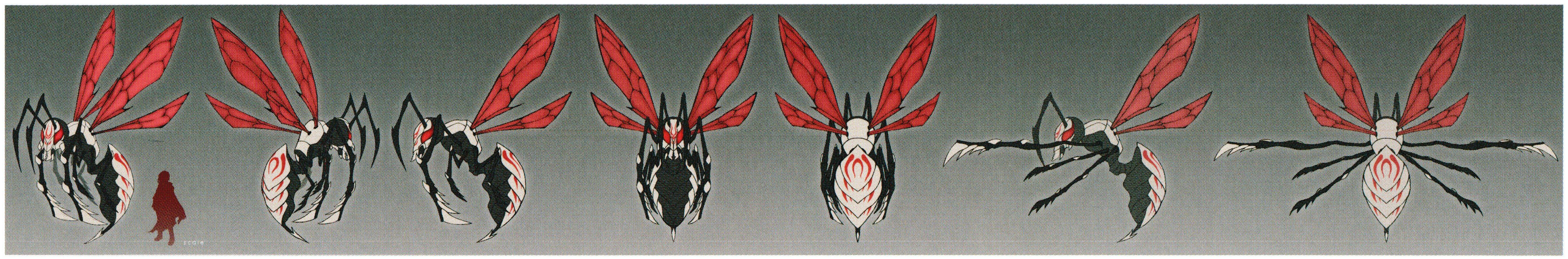


ファウナスの武器

GRIMM
VOLUME 5 ❖ グリム

ランサー Lancer

スズメバチ型のグリムで針を銛のように打ち出し攻撃する。女王蜂「クイーン・ランサー」もいる。



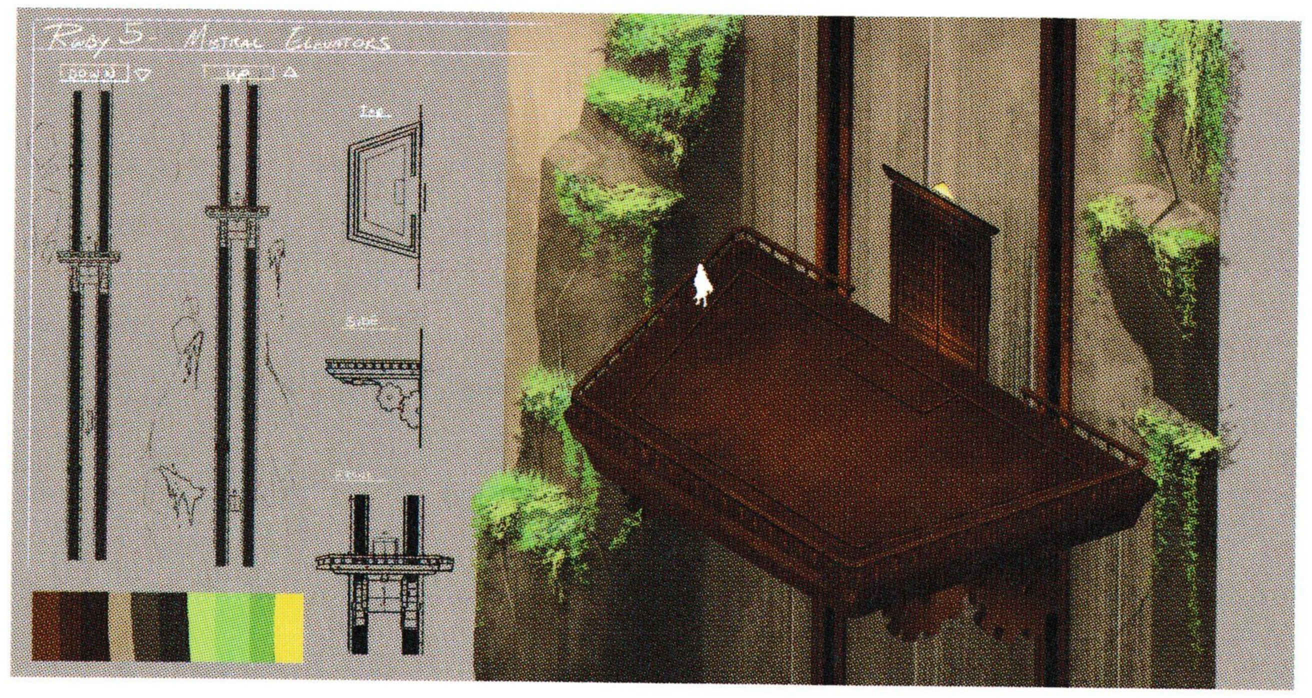
クイーン・ランサー



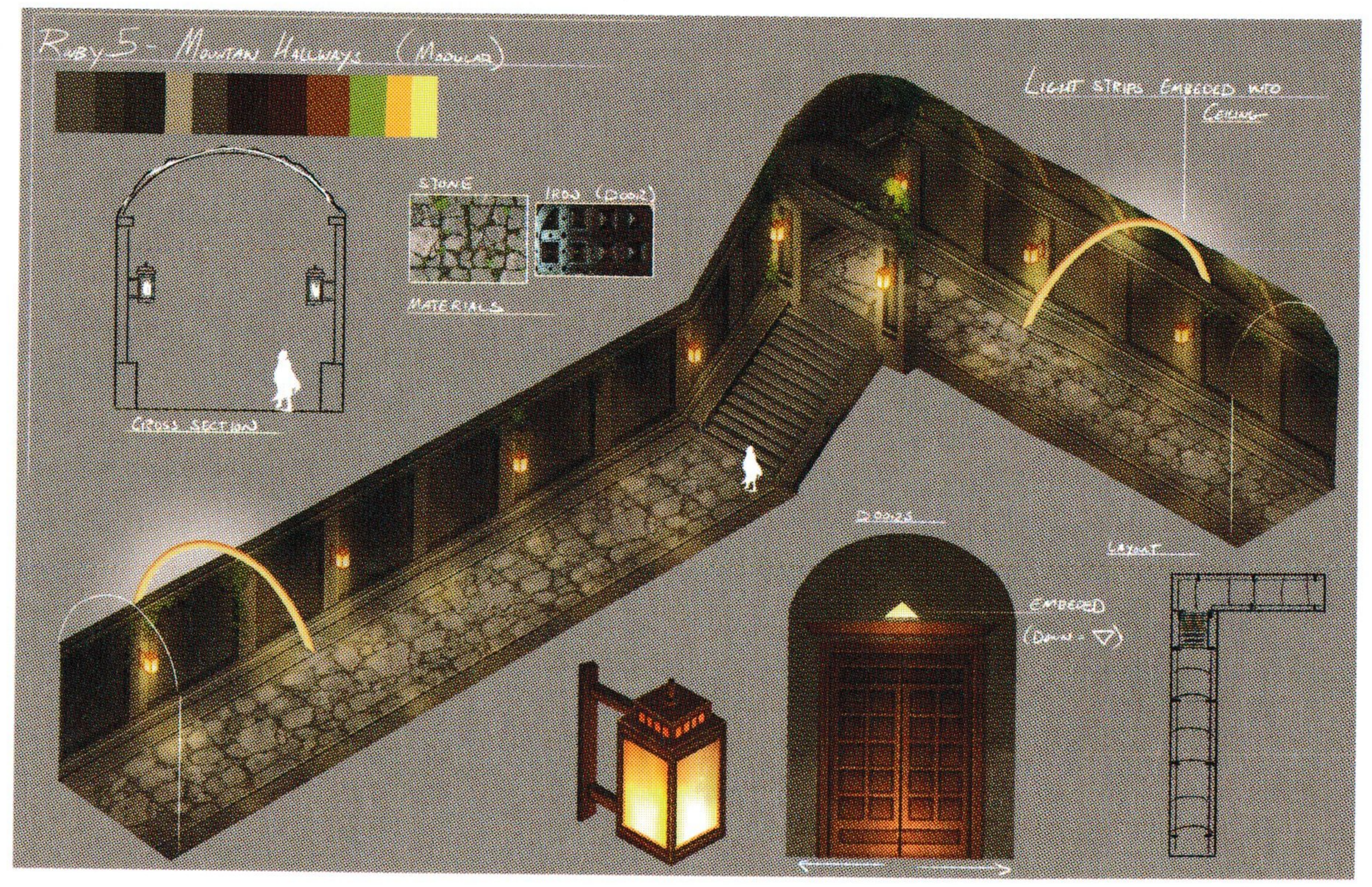


ミストラル



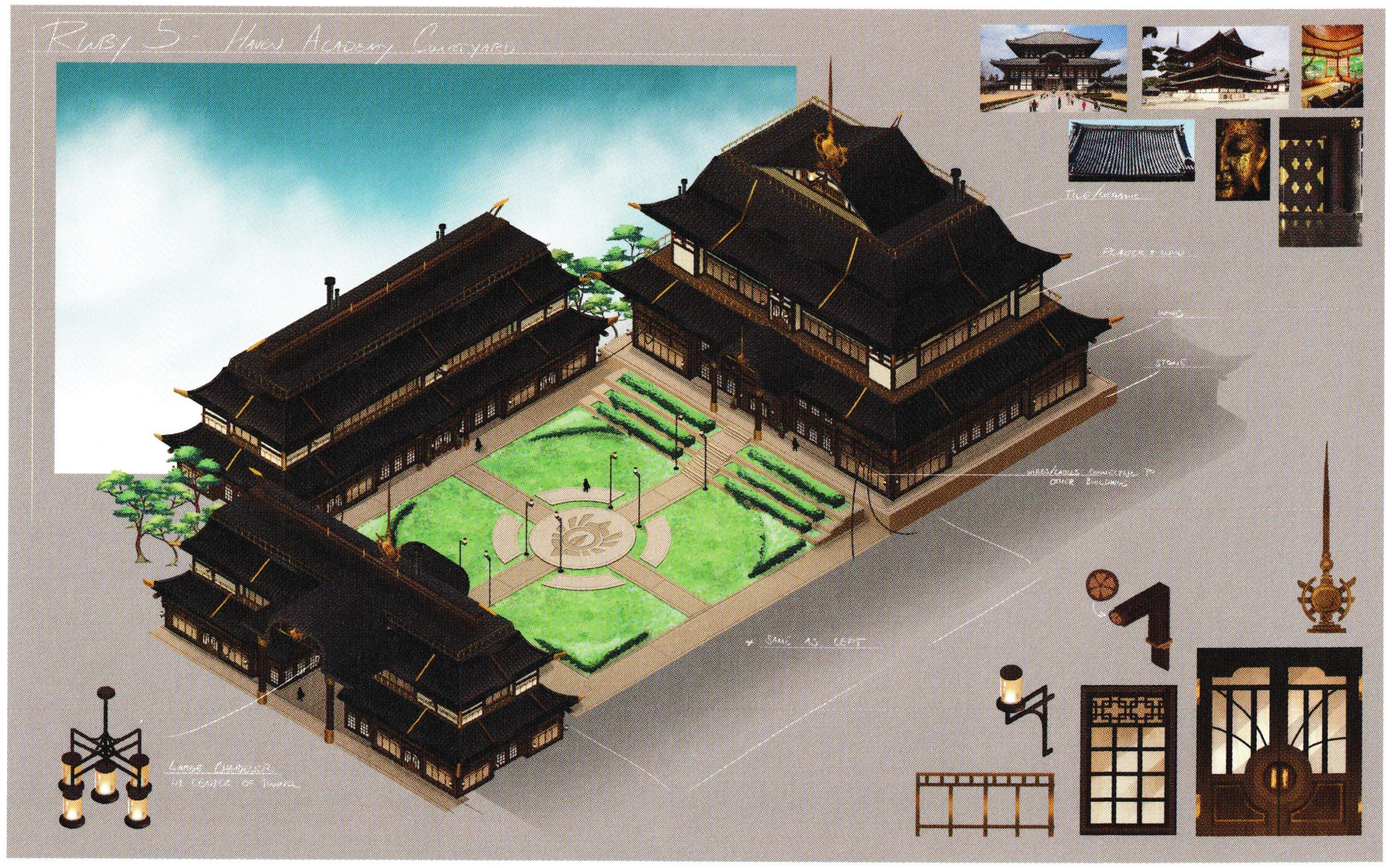


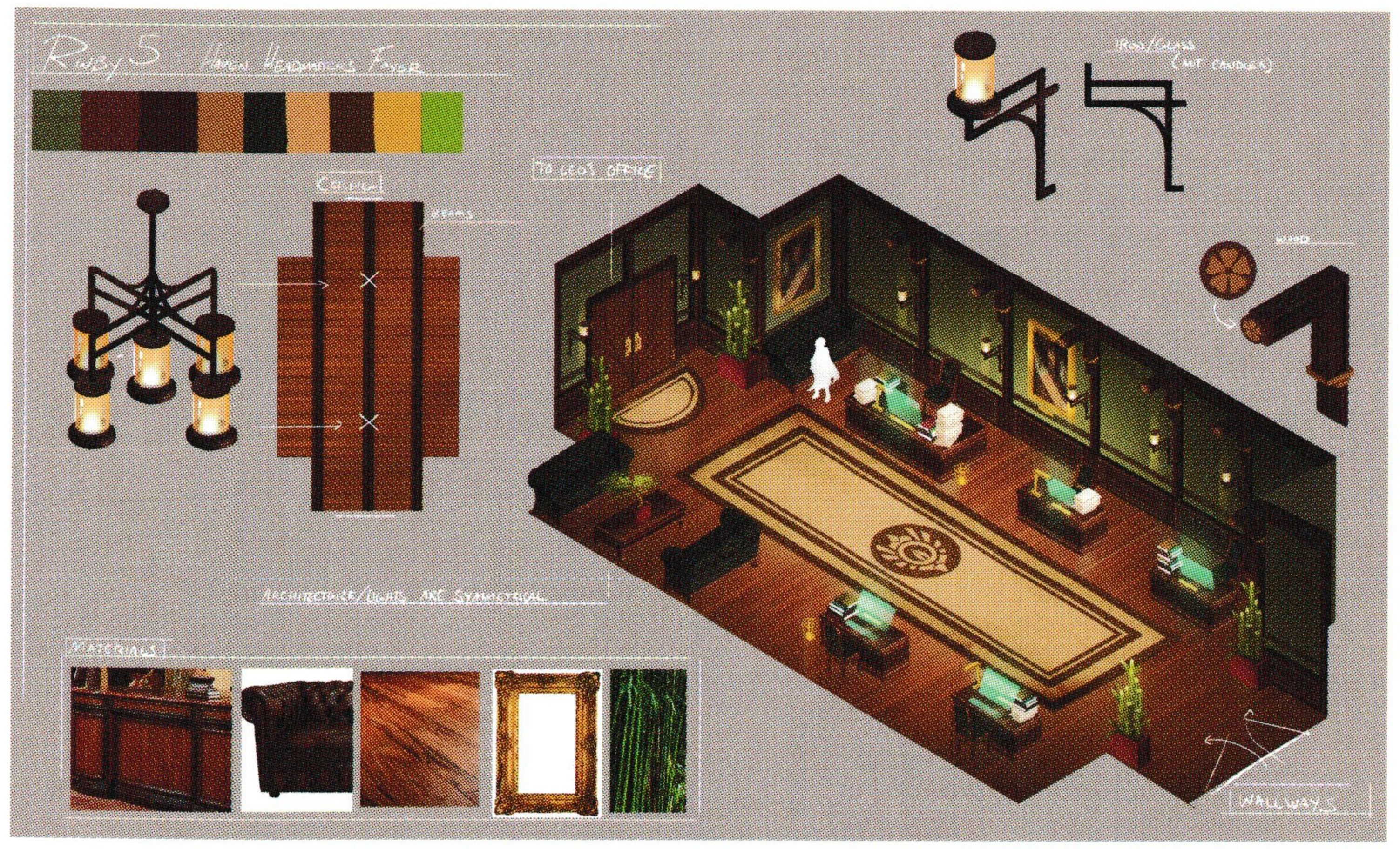
Ruby 5 - Mistral Elevators
DOWN ▽
UP △
TOP
SIDE

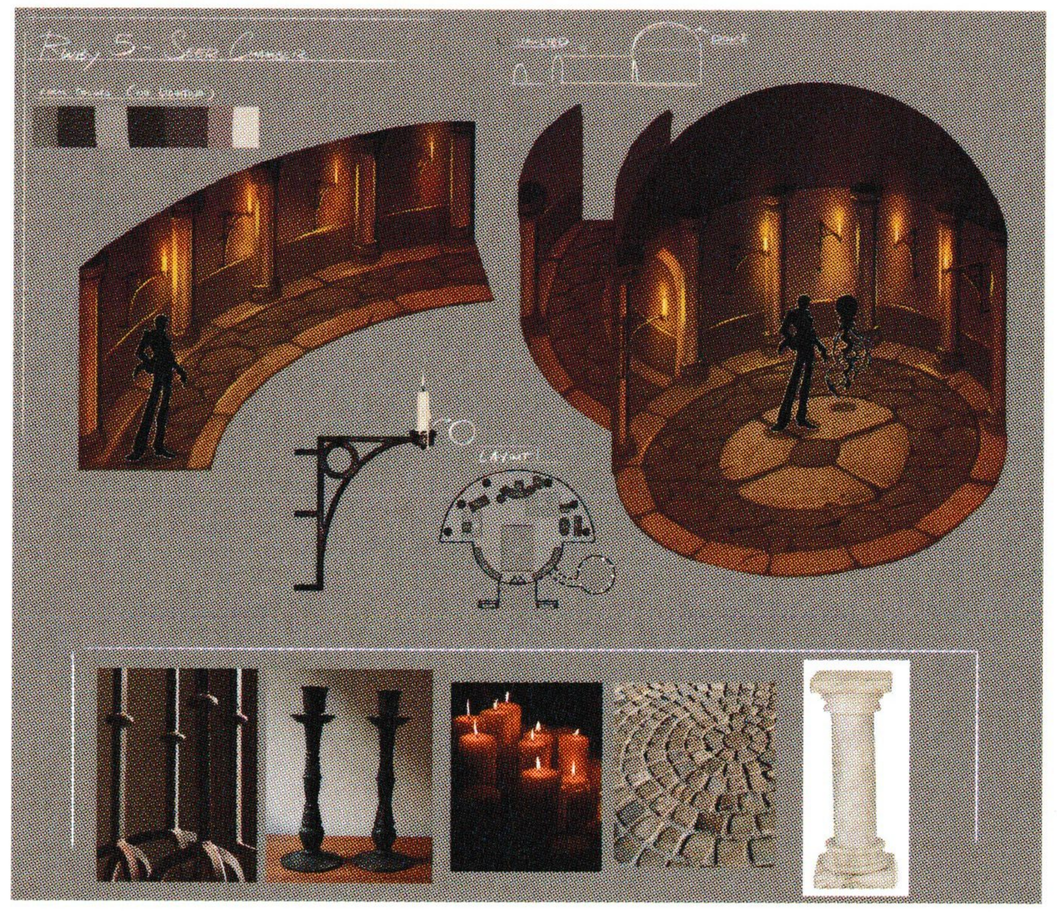


Ruby 5 - Mountain Hallways (Modular)
Light strips embeded into Ceiling
STONE
IRON (DOOR)
MATERIALS
CROSS SECTION
DOORS
LAYOUT
EMBEDED
(DOWN - ▽)

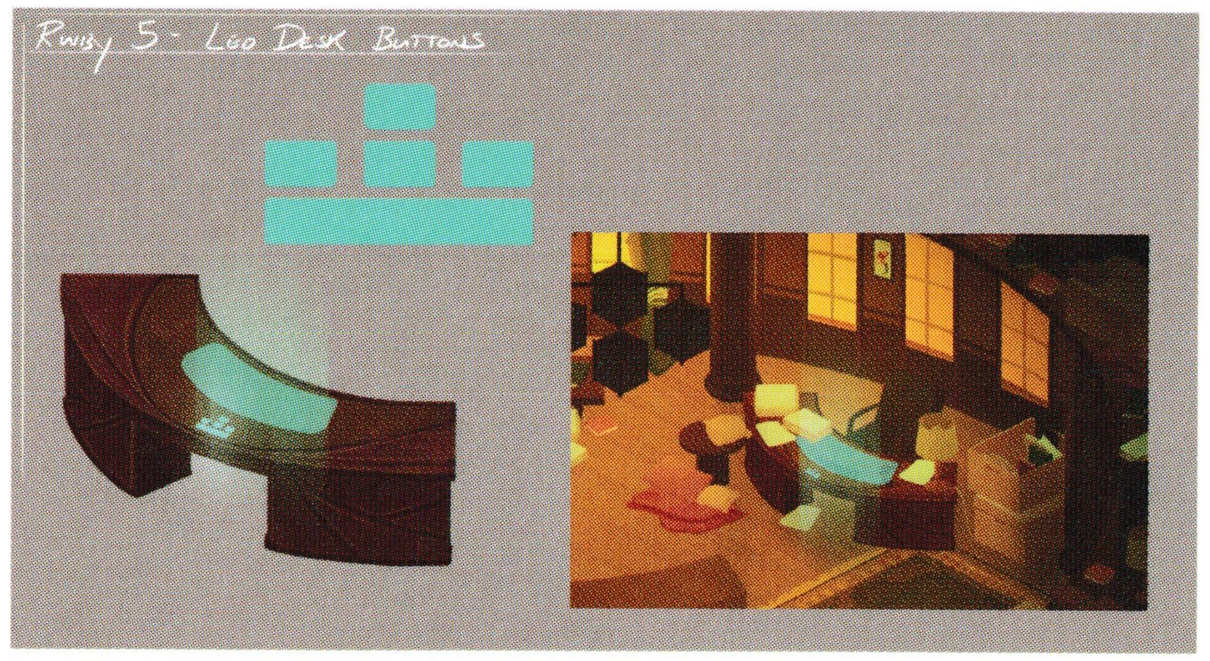

Rwby 5 - Haven Quad
CCT Tower
Haven Grand Hall
CCT Tower
Haven Courtyard
Entry


Rwby 5 - Haven Academy Courtyard



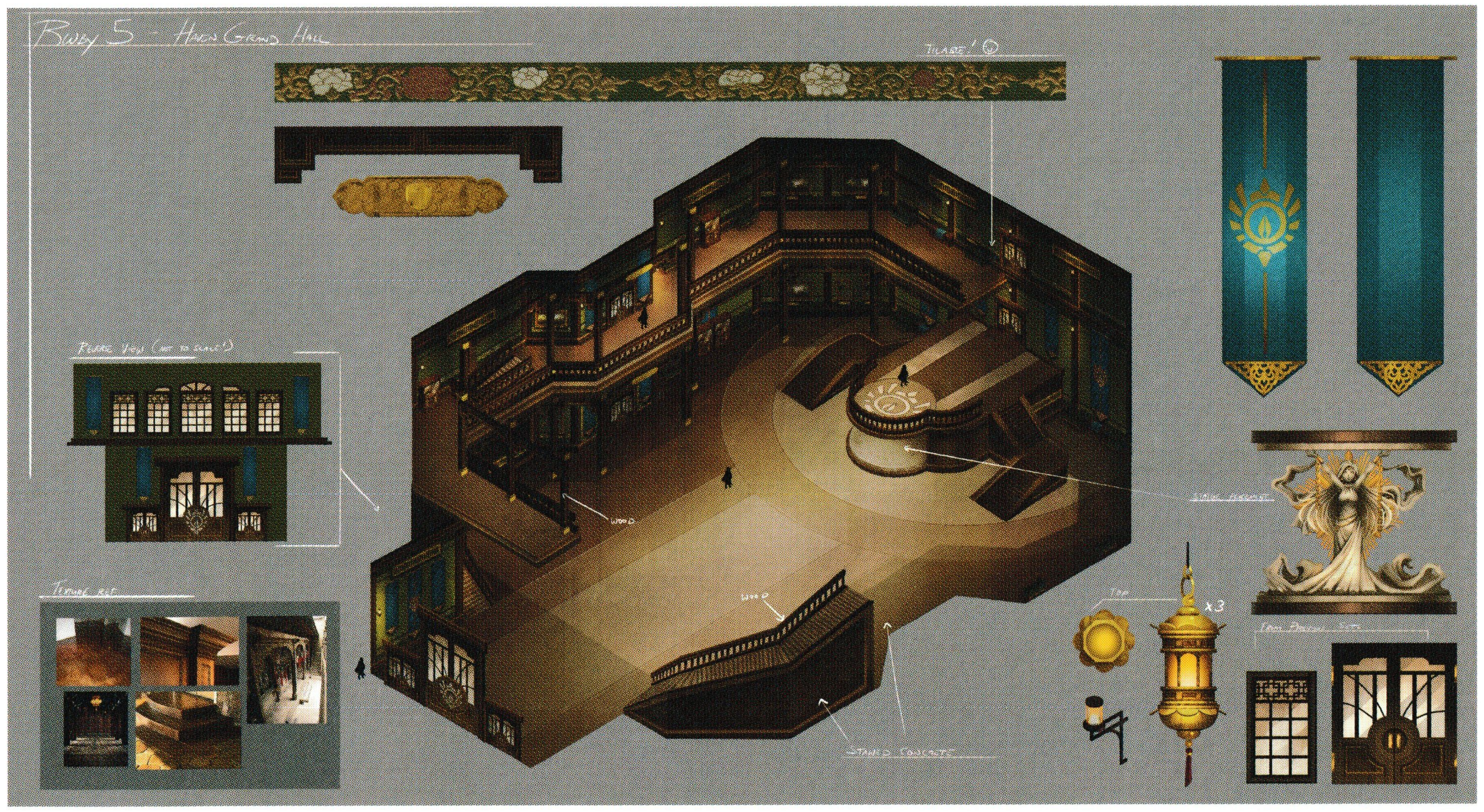


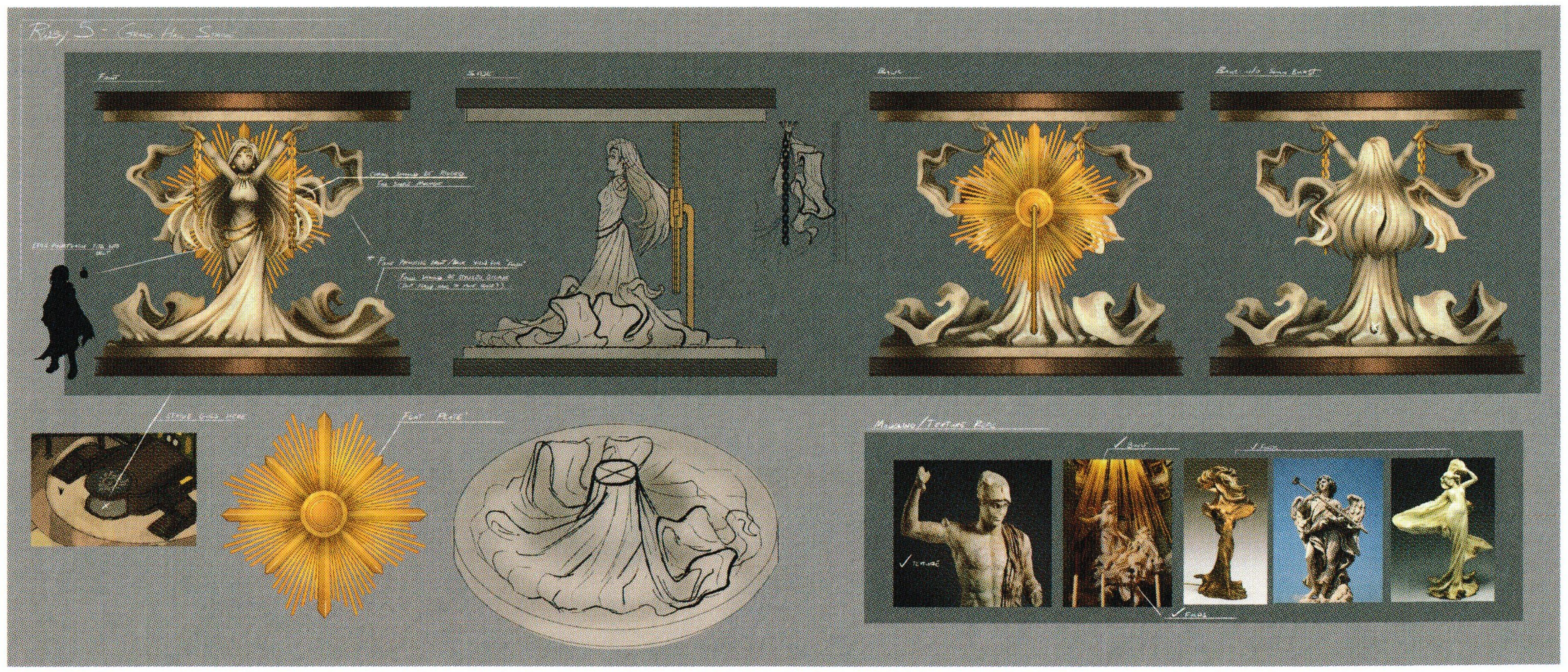



Rwby 5 - Leo Desk Buttons


Rwby 5 - Haven CCT (x2)
Top Down
Beams
Stairs
Cable attaches to other building
Material Refs

ヘイヴン・アカデミー





ヘイヴン・アカデミーホール



ヘイヴン・アカデミー地下

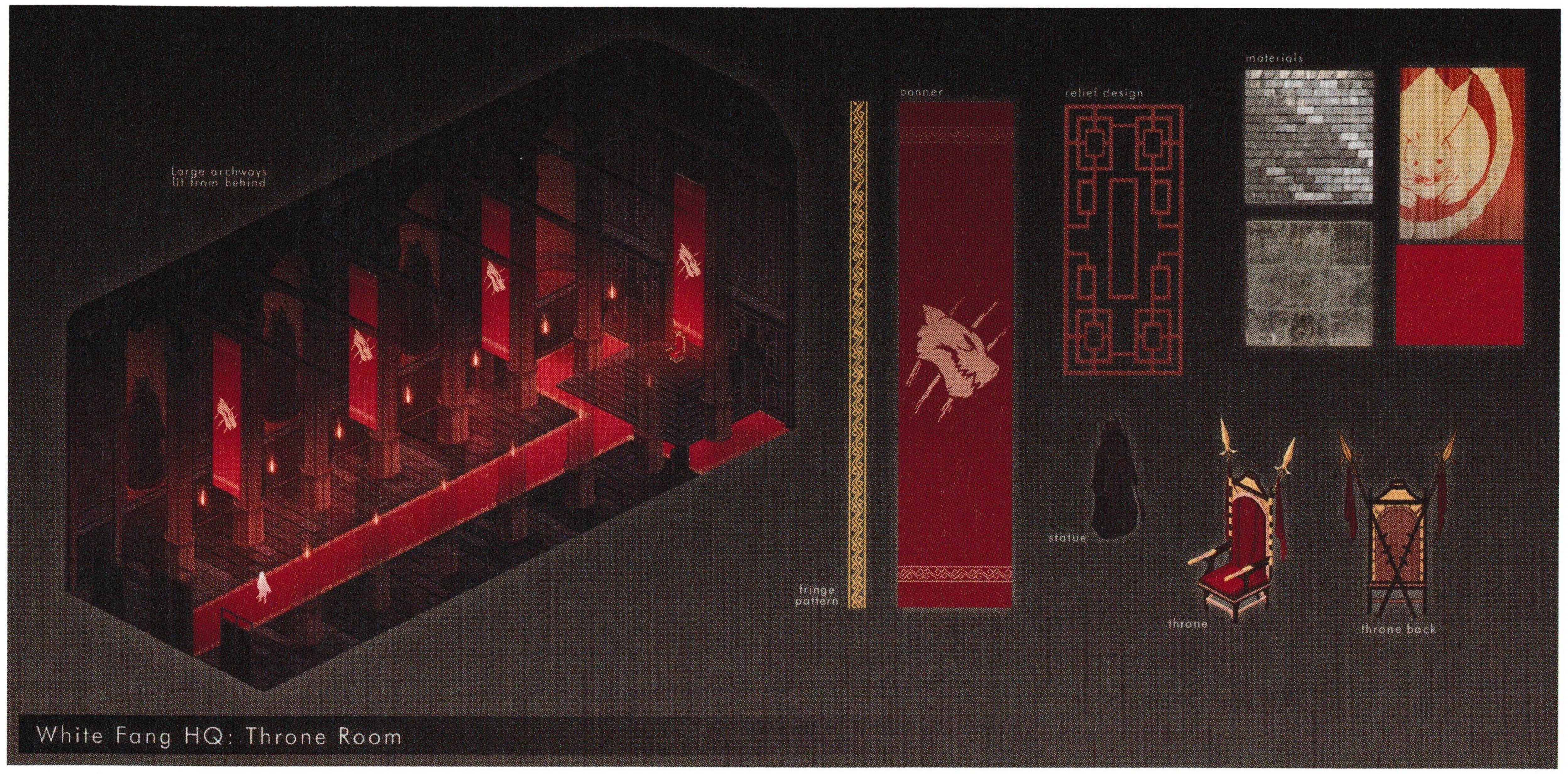




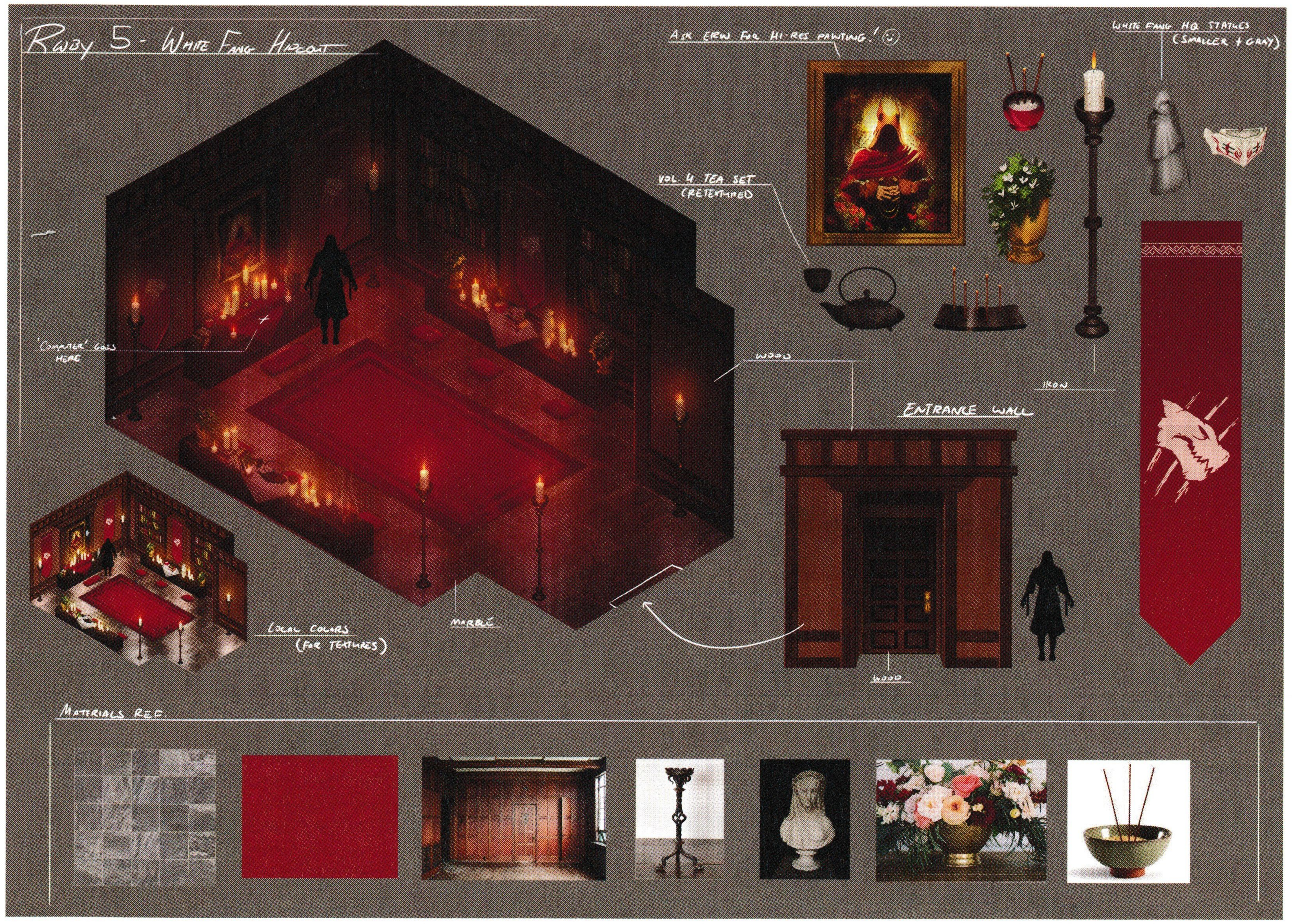
知恵のレリックの保管場所







ホワイト・ファング本拠地・最高指導者の間







Bandit Camp



Bandit Camp - Behind Raven's Tent

ブランウェン一族の拠点



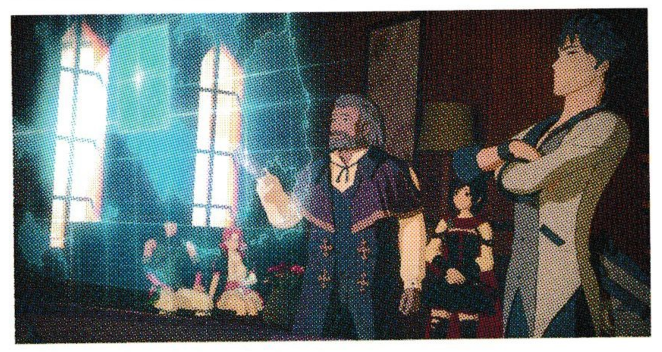
Raven's Tent

STORY

VOLUME 5 ❖ ストーリー

Episode 1　Welcome to Haven

チームRNJRとクロウの一行がミストラルに到着し、ヘイヴン・アカデミーへ訪れると、閑散とした構内に唯一残っていたレオナルド・ライオンハート学長に迎えられた。オズピンの指示を守らず、求める協力には後ろ向きなライオンハートを訝しみながらも、クロウは『春の女神』はレイヴン率いるブランウェン一族に身を寄せているようだと告げる。これが新たな危機の始まりだった。

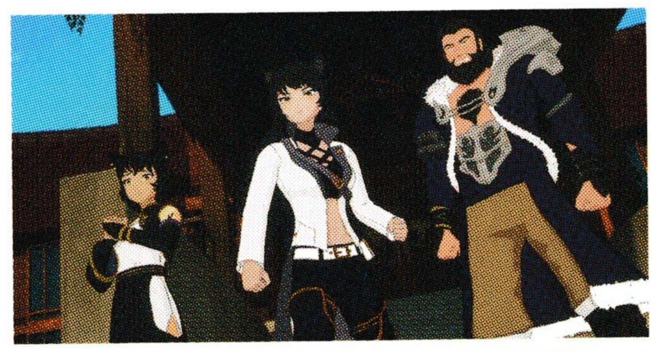
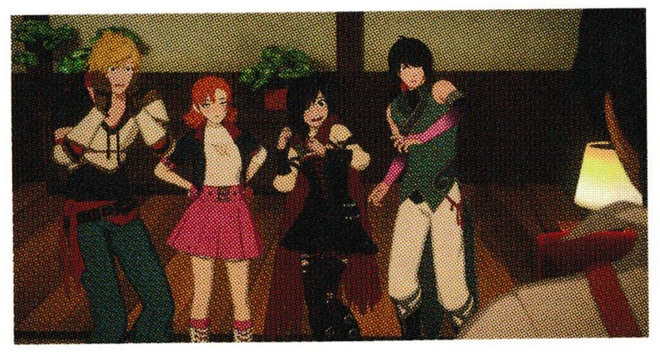
Episode 2　Dread in the Air

ライオンハートはオズピン、クロウを裏切りセイラム一派に情報を流していた。セイラムはシンダー、ワッツをレイヴンの元に送り、『春の女神』を制圧したのちレリックを回収し、ホワイト・ファングを使ってヘイヴンを陥落させることを計画する。そのころ、ワイスは飛行船でミストラルを目指していたが、レイク・マツでグリムに襲われる。



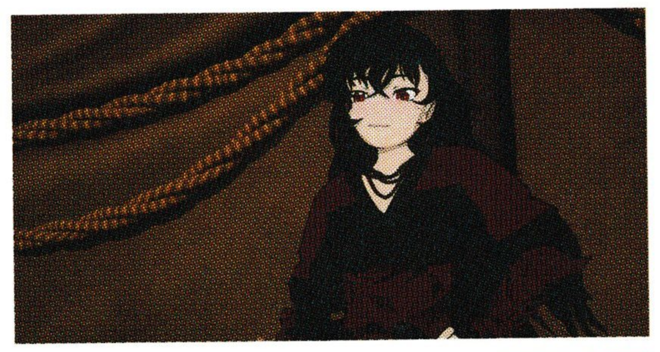
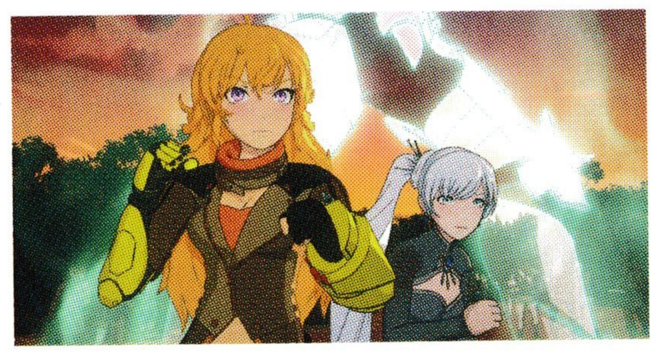

Episode 3　Unforeseen Complications

ブレイクの父・ギラはファウナスたちにアダムがクーデターを起こしビーコンに続いてヘイヴンを襲撃しようとしていることを公表し、阻止するため加勢を求める。オスカーと出会い、オズピンが転生したという朗報に驚くチームRNJR。そしてグリムとの激しい戦いの末に飛行船が墜落し、盗賊に拘束されたワイス。それはレイヴンが率いるブランウェン一族だった。

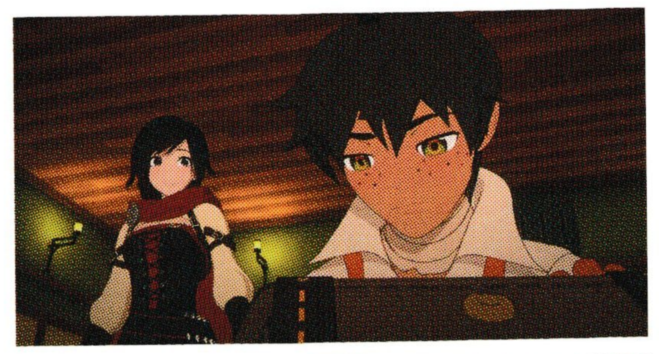
Episode 4　Lighting the Fire

ルビーを追ってレイヴンを目指し故郷を出たヤンもまた、ブランウェン一族のチンピラに絡まれたのをきっかけにレイヴンの拠点に到着。念願の親子の再会だが意志のすれ違いに一触即発の中、脱走を図るワイスと再会する。一方、オズピンは戦闘においてルビーの未熟な点を指摘し、戦闘経験の無いオスカーとともに新たな特訓を開始する。

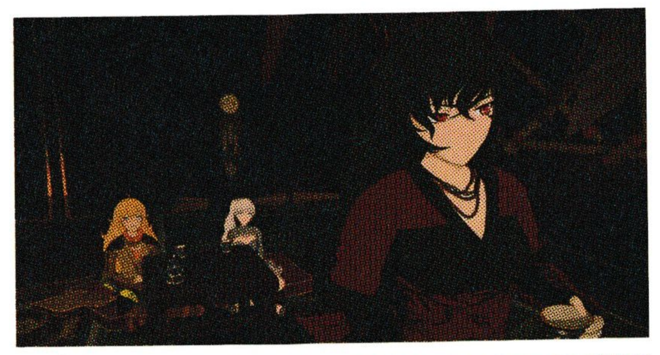
Episode 5　Necessary Sacrifice

ファウナスたちは皆、危険を案じてギラたちの加勢を拒否する。それでもアダムを止め、仲間たちを救うことを新たに決意するブレイク。しかしすでに指導者シエナを殺害し、組織を乗っ取っていたアダムはイリアや配下の者たちにブレイクの拉致とベラドンナ夫妻の殺害を命じる。その頃、オスカーの恐れと戸惑いを打ち明けられたルビーは、失くした友人たちへの想いを語る。



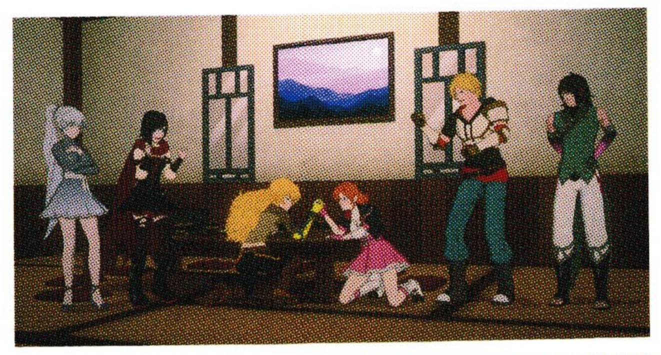

Episode 6　Known by its Song

クロウが協力を求めるべくミストラルのハンターたちを訪ねるが、ことごとく姿を消していた。ヤンとワイスはレイヴンから彼女やクロウがオズピンから授けられた『能力』や、オズピンを信用してはならないという話を聞くそしてセイラムの恐ろしさを警告されるが、ヤンはレイヴンを説得し、彼女が開いたポータルを通り、とうとうルビーたちと再会する。



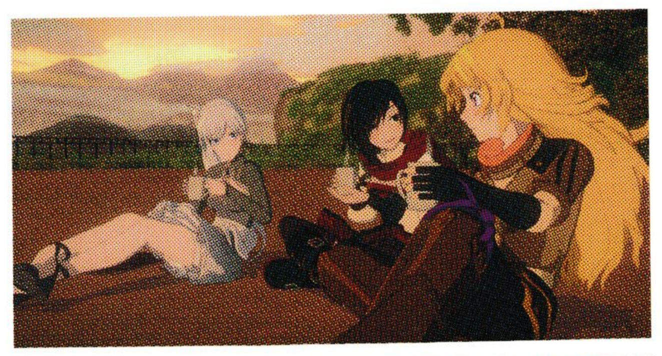

Episode 7　Rest and Resolutions

ヤン、ワイスとの合流にチームRNJRは歓喜し、久々に無邪気にはしゃぐビーコンの同級生たち。心身ともにすっかり立ち直ったヤンの様子に一同は笑顔になる。その夜、レイヴンからの警告について話し、まっすぐに疑念をぶつけるヤンに、オズピンは自身が背負っているものについて語る。



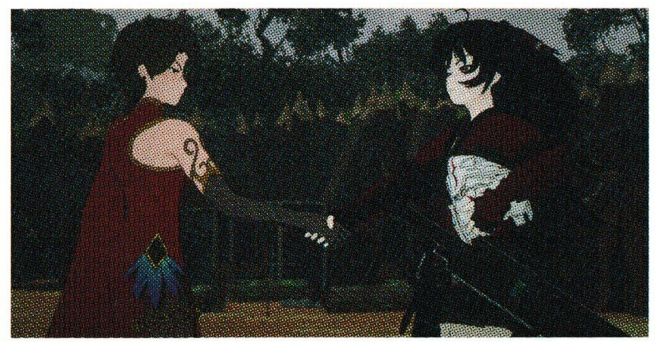
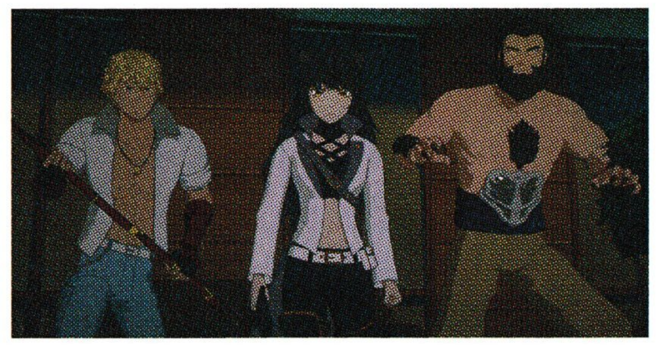

Episode 8　Alone Together

チームRWBYでいまだ不在のブレイクへの失望を嘆くヤン。家族との関係による孤独と、幸福に見えるワイスへの嫉妬を告白する。そんなヤンに自身の冷え切った家族との関係を打ち明け、ブレイクを信じて温かく迎え入れようというワイスの言葉に、心を溶かしてゆくヤンだった。そのころ、ブレイクはホワイト・ファングのメンバーに襲撃を受け——。



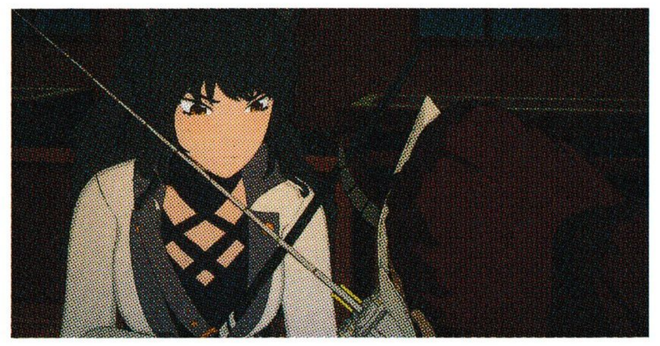

Episode 9　A Perfect Storm

レイヴン、『春の女神』であるヴァーナルの元にシンダーたちが現れ、両者はレリックと一族の身の安全を引き換えに手を結ぶことに。そしてアダムの命を受けたコサック、フェネック兄弟たちがベラドンナ家を襲撃する。激しい戦闘が始まり、駆けつけたブレイクとサンはイリアやホワイト・ファングの精鋭たちと対決する。

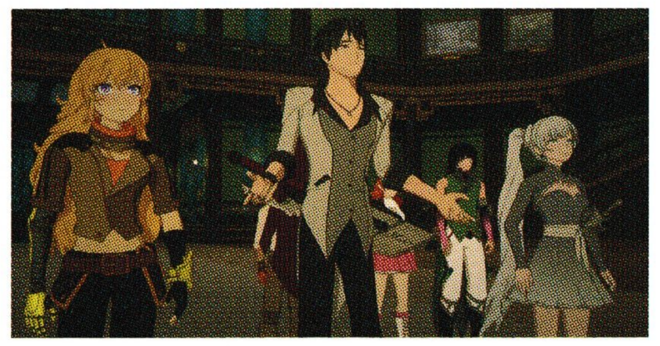
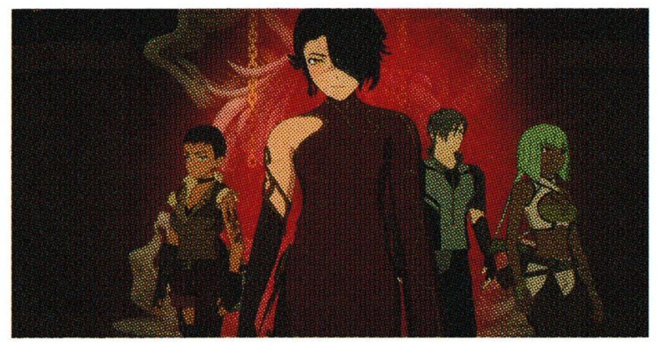
Episode 10　True Colors

クロウたちはライオンハートから『春の乙女』奪還作戦の相談があると召集を受ける。しかしミストラルのハンターたちの異常事態にクロウとオズピンは警戒を強める。一方、アダムの配下たちとの激闘が続くベラドンナ家。お互いの想いをぶつけながら攻撃を止めないイリアに、ブレイクは説得を諦めないが――。

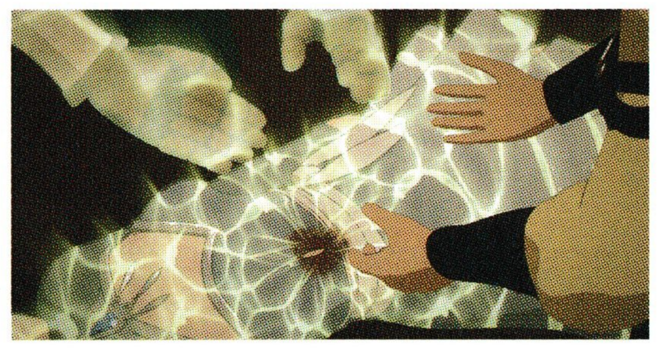
Episode 11　The More the Merrier

ヘイヴン・アカデミーを舞台に、ルビーたちとレイヴンのポータルで現れたシンダーたちとの激しい戦闘が始まった。ライオンハートの裏切りを暴露し、挑発的なシンダーの言葉に怒りを露わにするジョーン。しかし圧倒的なシンダーの姿にピュラの最期を思い出したルビーの銀の眼の力が発動。ひるんだ隙にジョーンに傷をつけられたシンダーが、ワイスに槍を放ち――!

Episode 12　Vault of the Spring Maiden

ハンター志望の妹の死の原因がオズピンにあると恨みを抱いていたヘイゼルは、彼の転生を知り激怒。ヘイゼルの猛攻撃やかつての仲間、因縁の相手、いずれも強力な敵との戦いに苦戦を強いられるルビーたち。そんななか、瀕死のワイスを救うため、ついにジョーンのセンブランスが解放される。それは他者のオーラと共鳴して回復力を増幅させる力だった。

Episode 13　Downfall

シンダー、ヴァーナル、レイヴンが知恵のレリックの回収に向かった地下の広間では、突然シンダーがヴァーナルを襲撃し、『春の女神』の力を奪おうとする。だがヴァーナルの体には女神の力はなく、女神はレイヴンだったという事実が判明する。そんななか、ヘイヴンを襲撃するためアダム率いるホワイト・ファングと、彼を止めようとするブレイクが現れ――。



Episode 14　Haven's Fate

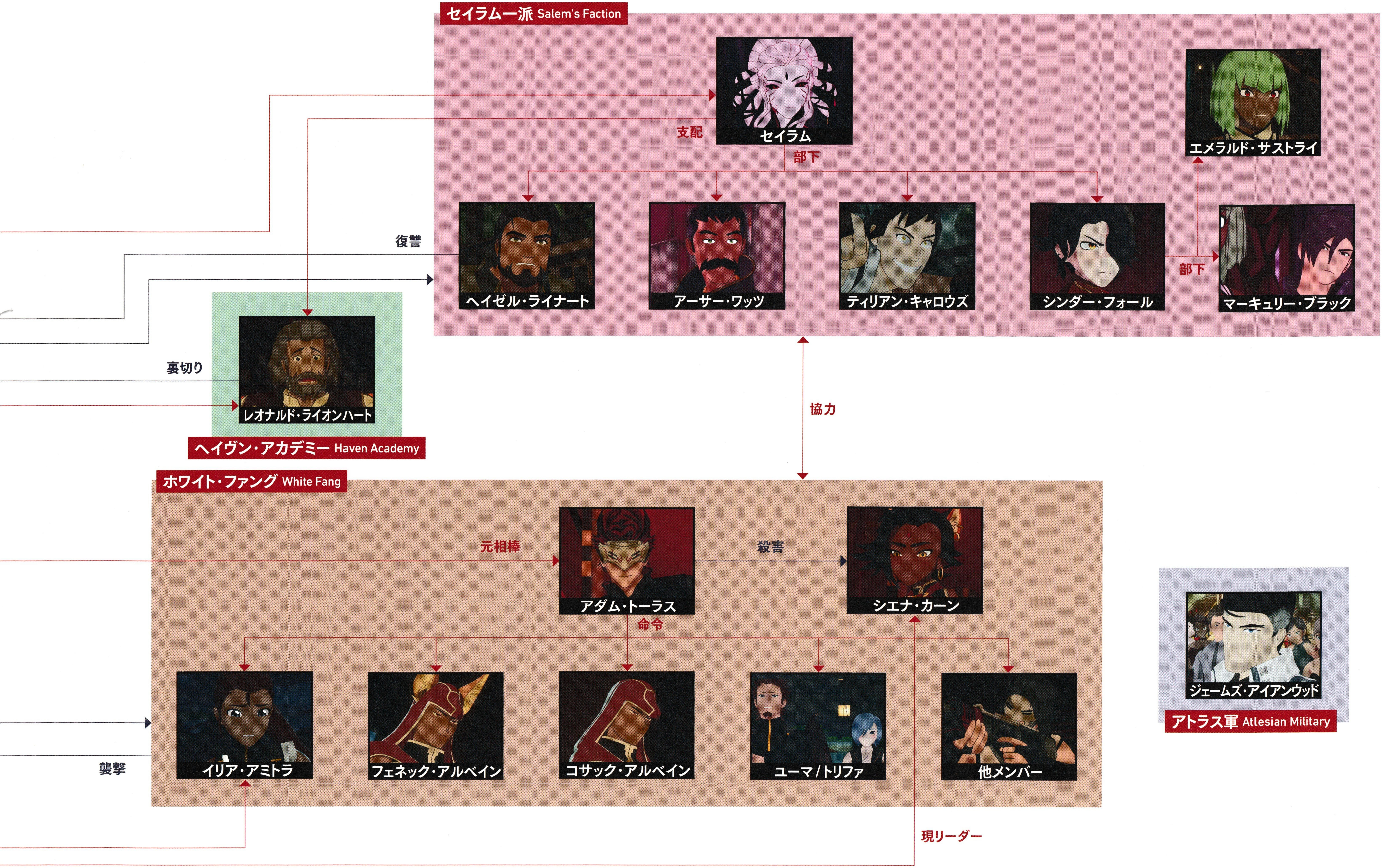
シンダーに勝利したレイヴンはそこに現れたヤンはレイヴンが女神であるがゆえにセイラムに命を狙われ、更に危険をもたらすレリックは自らが預かると提案する。またアダムとの戦いを誓ったブレイクとサンは、民を引き連れアカデミーに現れる。これでようやくチームRWBYは復活する。それぞれに試練を乗り越え、再び集結したチームRWBYは強く結束を誓う。そして4人の少女たちはまた新たな旅へと出発する。




PERSON CORRELATION CHART

VOLUME 5 ❖ 人物相関図




セイラム一派 Salem's Faction
セイラム
支配
部下
エメラルド・サストライ
ヘイゼル・ライナート
アーサー・ワッツ
ティリアン・キャロウズ
シンダー・フォール
部下
マーキュリー・ブラック
復讐
裏切り
レオナルド・ライオンハート
ヘイヴン・アカデミー Haven Academy
協力
ホワイト・ファング White Fang
元相棒
アダム・トーラス
殺害
シエナ・カーン
命令
イリア・アミトラ
フェネック・アルベイン
コサック・アルベイン
ユーマ/トリファ
他メンバー
襲撃
現リーダー
ジェームズ・アイアンウッド
アトラス軍 Atlesian Military

INTERVIEW
インタビュー



MUSIC
ALEX ABRAHAM
音楽　アレックス・エイブラハム

❖『RWBY』シリーズに参加した経緯を教えてください。

『RWBY』の音楽を手掛けていたジェフ・ウィリアムズを知ったのは、スティーブ・ゴールドシェインの紹介でした。私は何年も前から『Red vs. Blue』(Rooster Teeth Productionsが手掛けた3Dアニメーション・シリーズ)のファンでしたが、私がスタッフとして働いていた学校でジェフが音楽制作を教えていることを知って驚きました。ジェフがVol.1の制作初期に私に声をかけてくれたことをきっかけに、私はVol.8まで作品の音楽を担当しました。

❖あなたの音楽のルーツを教えてください。

私は非常に音楽的な環境で育つ機会に恵まれました。家にはピアノや他の楽器があり、レッスンを受けて育ちました。母は、クラシック音楽とビートルズが大好きな才能あるヴォーカリストで、即興で自分のハーモニーを作ったり、ヴォーカルと組み合わせたりするのが好きでした。母は私に、音楽は魂を豊かにするものであり、参加型であり、すべての人のためのものであるべきだと教えてくれました。父からはプログレッシブ・ロック・バンドへの愛を受け継いだので、私はクラシック・ロックのギターリフを学びながら、飽きることなく聴き続けました。

❖そのルーツが『RWBY』で活かされているところは?

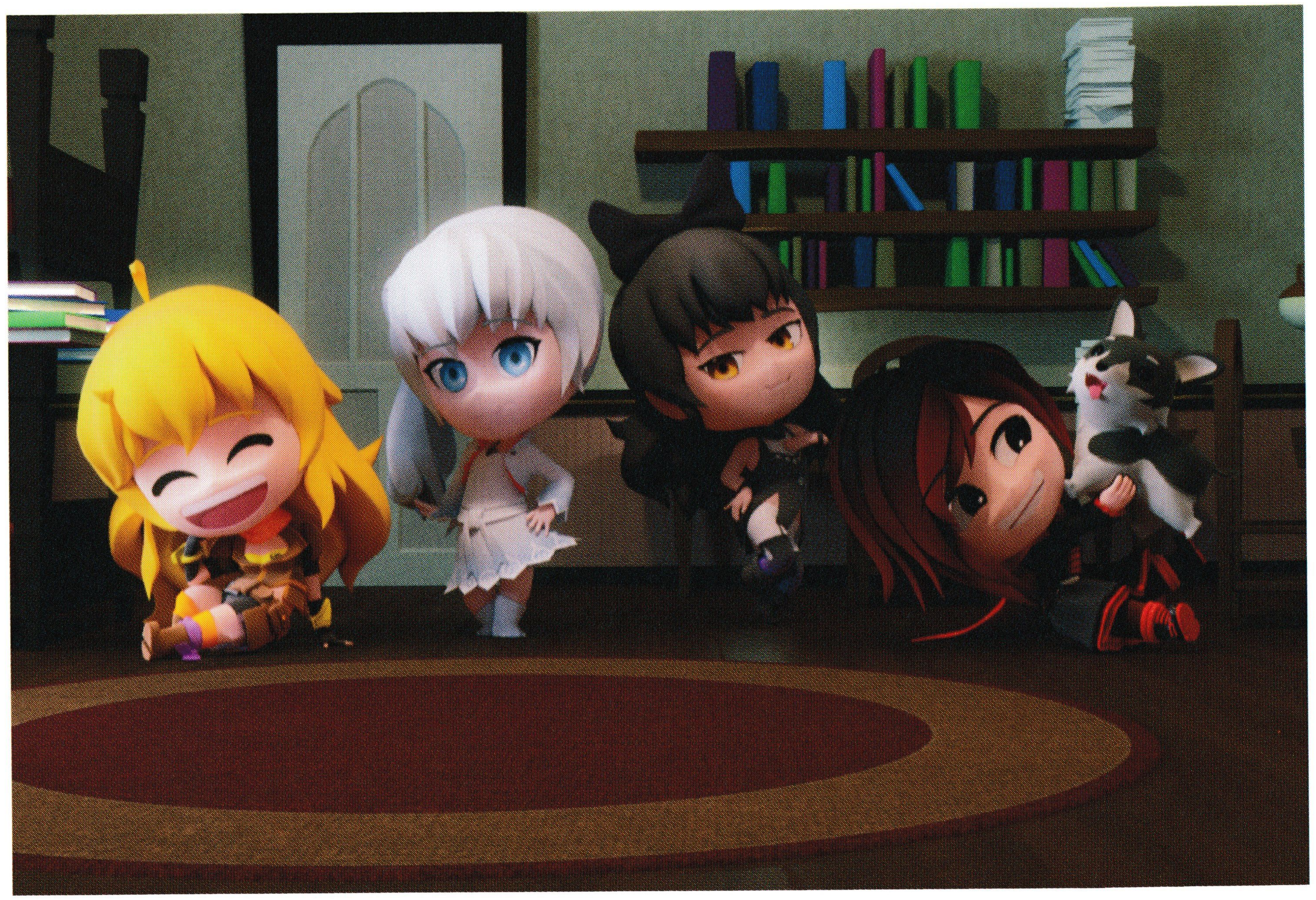
両親のレコードコレクションから受けた影響は幅広く、楽器編成と調和性において音の多様性を愛するのは、これらのコレクションが私にもたらした結果であると思います。

❖さまざまなキャリアの中で『RWBY』はどのような存在でしょうか?

『RWBY』に提供した作品は、プロとして、またそうでないときも含めて、私がこれまでに作曲した音楽の少なくとも85%を占めています。『RWBY Chibi』を含めると、オーケストラ、ロック、メタル、フォーク、ブルース、ジャズ、スウィング、エレクトロニックなど、最もバラエティに富んだ仕事でもありました。

❖『RWBY』シリーズの世界観を表現する上で最も大事にしていることはなんでしょうか?

この作品の物語においては、多くの登場人物が自



分なりの方法で新しい経験を得るときに相応しいハーモニーを探求するため、多種多様なムードが用意されています。ある登場人物はなにか恥ずかしい経験をするかもしれないし、別の登場人物は喜びを経験するかもしれない。観客に、どのキャラクターに共感してもらうかに応じて、音楽は流れ、そして変化することができます。
音楽を通じてキャラクターの頭の中で起こっていることを表すだけでなく、彼女たちを取りまくあらゆるものに感情的な奥行きを加えながら、登場人物や場所をそれら独自の音色によって表現するよう試みています。セイラムに関わる内面的なシーンは、とくに楽しかったですね。

❖ 楽曲を制作する上で、ジェフさんとはどのようなコミュニケーションをとっていましたか？

ジェフは、私が行き詰まったときにはいつでも相談にのってくれたし、必要なときには前向きな応援を、あるいは率直な批評をしてくれました。楽曲において彼の曲のハーモニーや旋律のアイディアがたくさん使われていることを考えると、彼がいかに私に創作の自由を与えてくれたかがわかります。ジェフとの思い出のひとつは、『RWBY Chibi』の制作を始めた時、彼の曲に間抜けなアレンジを加えて互いに笑わせ合ったことですね。

❖ 作曲者として一緒に作業するなかで、ケイシーさんのリスペクトしている点を教えてください。

ジェフと同様、ケイシーも才能に恵まれています。彼女がVol.6から楽曲制作に貢献し始めたときは純粋にうれしかったし、彼女が本領を発揮するのを聴くのはこれもまたうれしいことでした。彼女が成しとげてきたことを、彼女自身が誇りに思ってくれることを願っています。

❖『RWBY』にかかわることで、あなたにとってどのような影響がありましたか？

すでに楽曲制作の学校に通ってはいましたが、私の音楽教育が本格的に始まったのは、『RWBY』がきっかけだったような気がします。ほかの作曲家がやったことを分析することと、自分でやってみることは別のことです。『RWBY』は、この上ないよろこびや満足感を伴う、頭を悩ませるような挑戦をたくさん提供してくれました。この作品に携わる機会に恵まれたことに感謝していますし、この作品がほかの人たちにも楽曲制作の旅をさらに探求する機会を与えていることをうれしく思っています。



アレックス・エイブラハム

RWBY VOLUME 6

Illustrated by Ein Lee





Rising

Lead vocal by Casey Lee Williams
Lyrics and music written by Jeff Williams
Performed, produced and mixed by Jeff Williams

Stay close
Move fast
The darkness cannot last
No hope
No path
But we've got a dream to catch

And we cannot wait
Trust the way we're made
The sparrow's born to fly
The mountains tower
The river knows to reach the sea
Rain will help the flowers be
We're the same, you and me

The lightning doesn't take advice from anyone
The willow doesn't need to learn to stand
As sun seeks day
We'll find our way
And we'll catch that dream together someday soon
We're rising like the moon

Stand firm
Outlast
We won't be beaten by the past
One goal
One pact
Looking forward, never back

And we're on our way
Love's the choice we've made
We're looking to the sky
The light will guide us
The rose will grow to be a seed
From every life, another leads
Born the way we're meant to be

The sky is turning black
Light is fading fast
But we don't surrender
Shattering the night
Radiant and bright
Armored in splendor
Shining forever

We are paragons of virtue and glory
Death can't bind our endless story
Infinite and unbound

The lightning doesn't take advice from anyone
The willow doesn't need to learn to stand
As sun seeks day
We'll find our way
And we'll catch that dream together someday soon
We're rising like the moon

まとまり
素早く動け
闇は続かない
絶望
道なき道
でも必ず夢をつかむ

待つヒマはない
内なる力を信じよう
スズメは飛翔し
山は高くそびえ
川は海へと流れ
雨は花を開かせる
私とあなたも同じ

稲妻は自在に駆け巡り
ウィローの木は しなやかに立つ
日光を求める太陽さながら
私たちは道を探す
いつか みんなで夢をつかむ
月のように昇ろう

踏み止まれ
ねばれ
過去には屈しない
ひとつの目標
ひとつの約束
前を見つめ 悔やまない

自分たちの道を行く
選んだのは愛の道
空を見上げれば
光が導いてくれる
バラは花開き種を作る
あらゆる命は個々に巡る
それぞれの役目と共に

空を闇が覆い
光は かき消える
でも 諦めない
闇夜を砕き
まばゆく輝く
きらめく鎧を身にまとい
永遠に光を放つ

私たちは美徳と栄光の化身
この伝説は永遠　死にもあらがう
無限で自由だ

稲妻は自在に駆け巡り
ウィローの木は しなやかに立つ
日光を求める太陽さながら
私たちは道を探す
いつか みんなで夢をつかむ
月のように昇ろう



TEAM RWBY

Ruby Rose

ルビー・ローズ

CV Lindsay Jones ／早見沙織
SEMBLANCE ペタルバースト
WEAPON クレセント・ローズ

ABOUT CHARACTER

レムナントの伝承の一つである『銀の眼の戦士』の力を持ち、巨大なグリムや敵の攻撃を退けるが、まだ意識的にコントロールできるようにはなっていない。この特別な力ゆえに、セイラム一派に狙われている。亡きルビーの母・サマーもまた『銀の眼の戦士』だったらしい。







TEAM RWBY

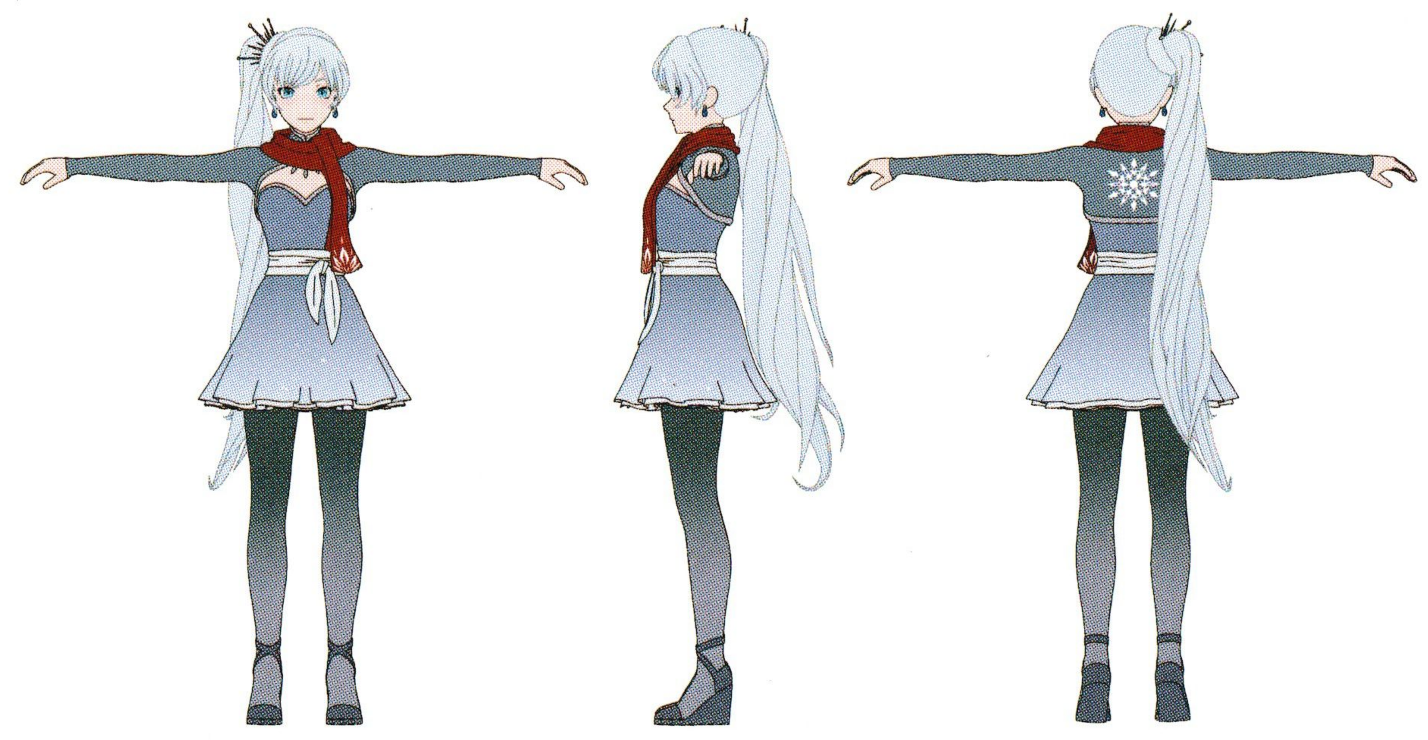
Weiss Schnee

ワイス・シュニー

ABOUT CHARACTER

幼少期より厳しい英才教育を受けて育つが、父・ジャックの方針に反発。ビーコン陥落後に連れ戻されていたが、仲間たちと世界のために再び剣を握ることを決意し、旅に出る。同じく家を出て、アトラス軍でアイアンウッドの副官を務める姉・ウィンターがいる。

マフラー設定



CV Kara Eberle ／日笠陽子
SEMBLANCE グリフ、召喚術
WEAPON ミルテンアスター

TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ

ABOUT CHARACTER

故郷のメナジェリーでアダムが率いるホワイト・ファングの過激化する現状を知り、人間たちとの戦争を防ぐことを決意。両親とファウナスの仲間たちの協力を得て、その企てを阻止した。

CV Arryn Zech ／嶋村 侑
SEMBLANCE シャドウクローン
WEAPON ガムボール・シュラウド





TEAM RWBY

Yang Xiao Long

ヤン・シャオロン

ABOUT CHARACTER

ブレイクが消えたことに失望し、故郷に戻ってからはふさぎ込んでいたが、アイアンウッドから義手を贈られ、父やビーコンの教師たちから励ましを得て再起し旅に出る。消息不明だった母・レイヴンと邂逅し、彼女のセンブランスのポータル能力によりルビーと合流した。

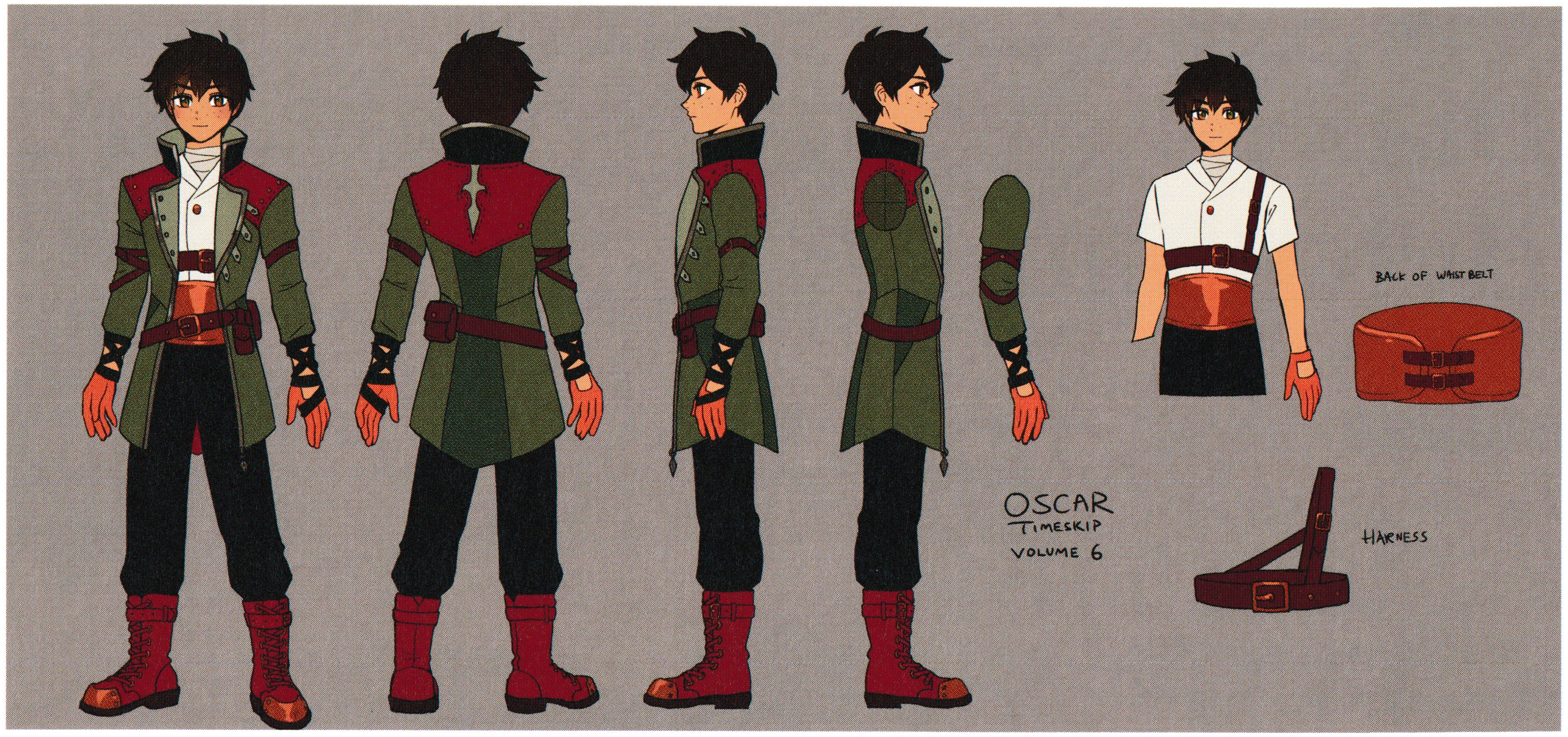


CV Barbara Dunkelman ／小清水亜美
SEMBLANCE バーン
WEAPON エンバー・セリカ

ABOUT CHARACTER

転生したオズピンの魂を宿す少年。自身の突然で重すぎる宿命に戸惑いと不安があったが、ルビーたちと行動をともにするうち、世界を救うため生きることを決意。オズピンの指導によりハンター修業中。





About Style by Erin Winn

普通の農場の男の子以上に成長したので、反映させたデザインにしたかったのです。長いコートは寒さから身を守るためですが、それが彼をより大人っぽく見せ、オズピンとの類似点を描くのにも役立っています。

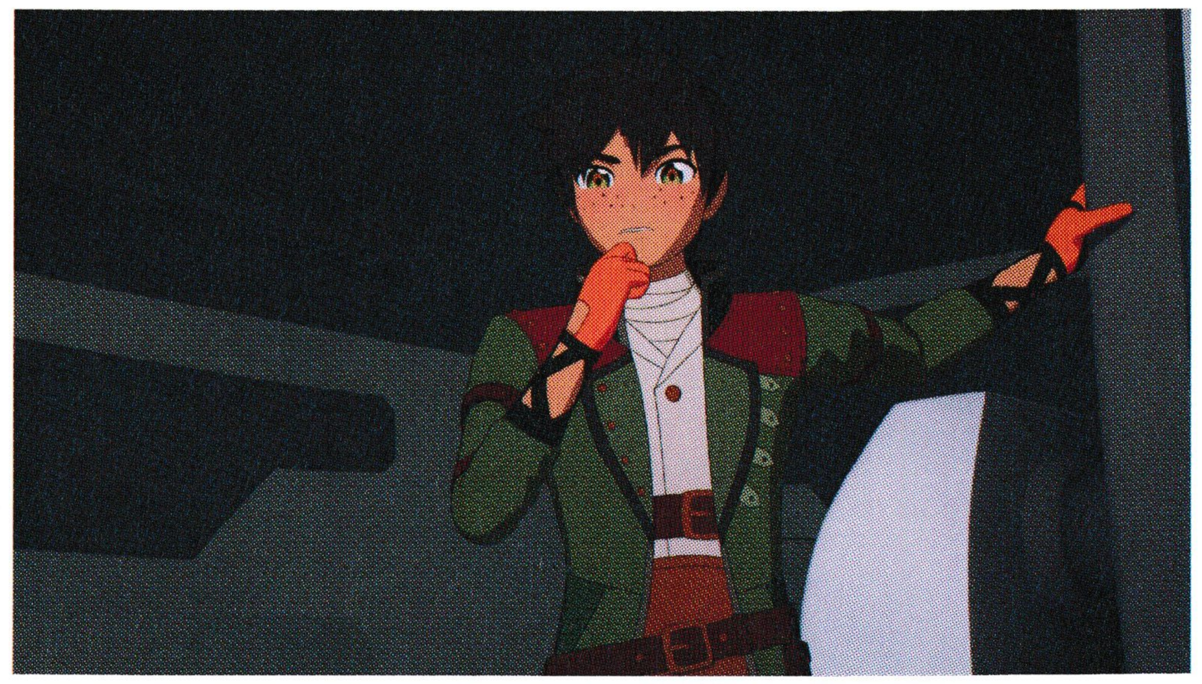


Oscar Pine

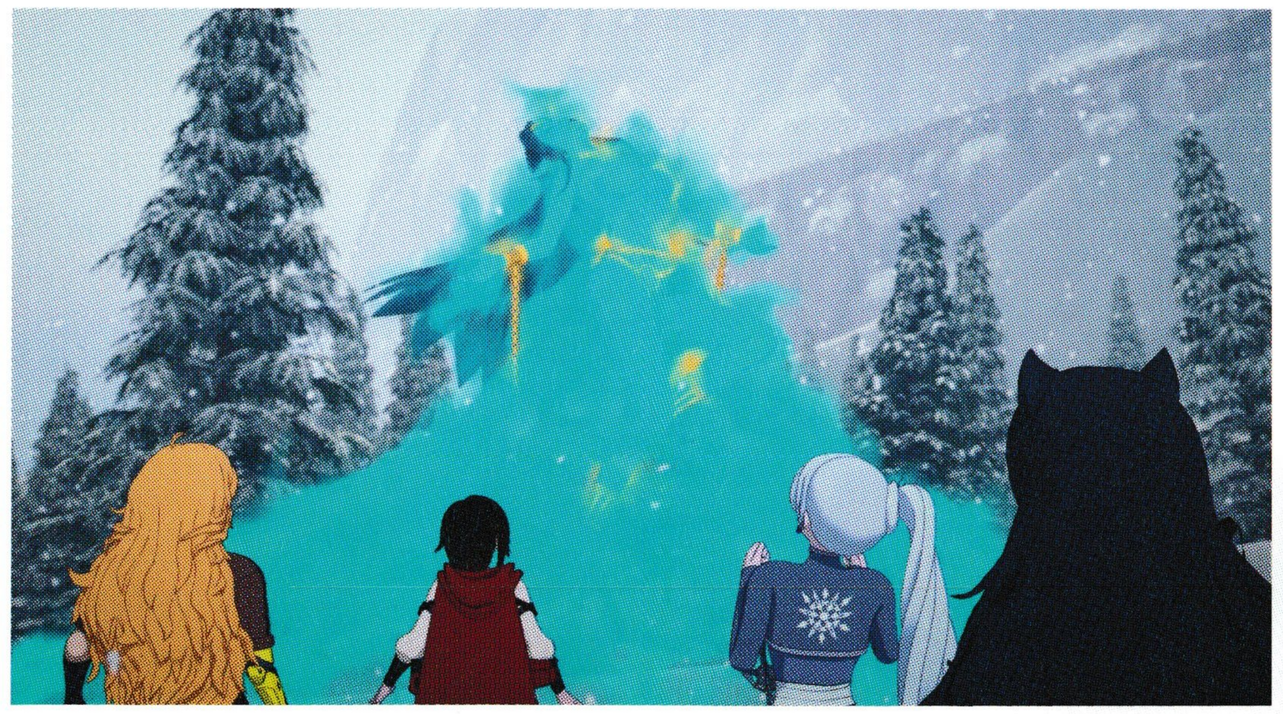
オスカー・パイン

CV Aaron Dismuke／釘宮理恵

WEAPON ロング・メモリー









Jinn

ジン

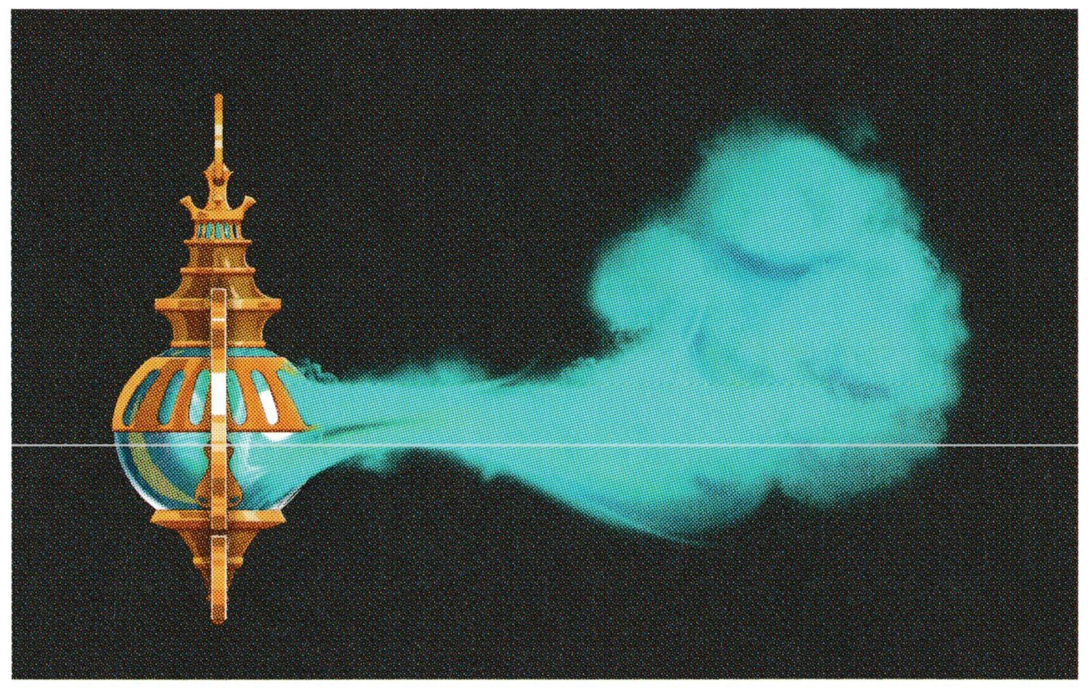
ABOUT CHARACTER

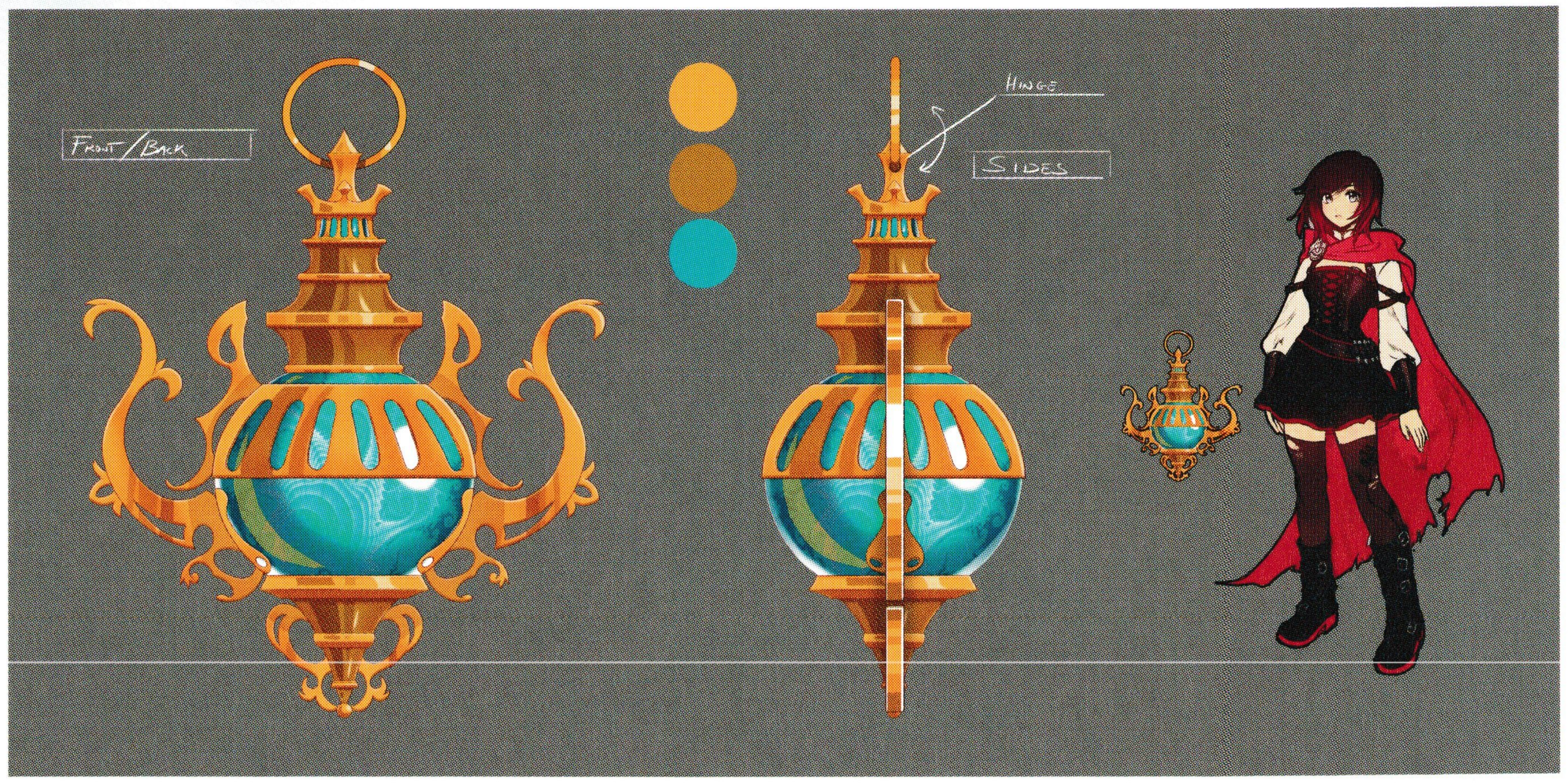
知恵のレリックの魔神。呼び出すと100年ごとに3つの質問に答えてくれる。過去にはオズマ(＝オズピン)の「他のレリックは何処にある？」「どんな力を秘めている？」「セイラムを倒す方法は？」の問いに答えている。ルビーの「オズピンは何を隠してる？」の問いに対して、オズピンとセイラムの間にある壮大な過去を語り、彼らと兄弟神や四季の女神たちとの関係、レリックの秘密が明らかになる。質問に答える間は対象者以外の時は停止する。ヘイヴン・アカデミーのホールには彼女を模した像が飾られていた。

CV Colleen Clinkenbeard ／たかはし智秋

About Style by Erin Winn

情熱的で美しい知恵の魔神。レリックのランプの色合いとデザインから大きくインスパイアを受けています。スモークトレイル(彼女から出る煙道のようなもの)は、ドレスのスカートをイメージして作られています。



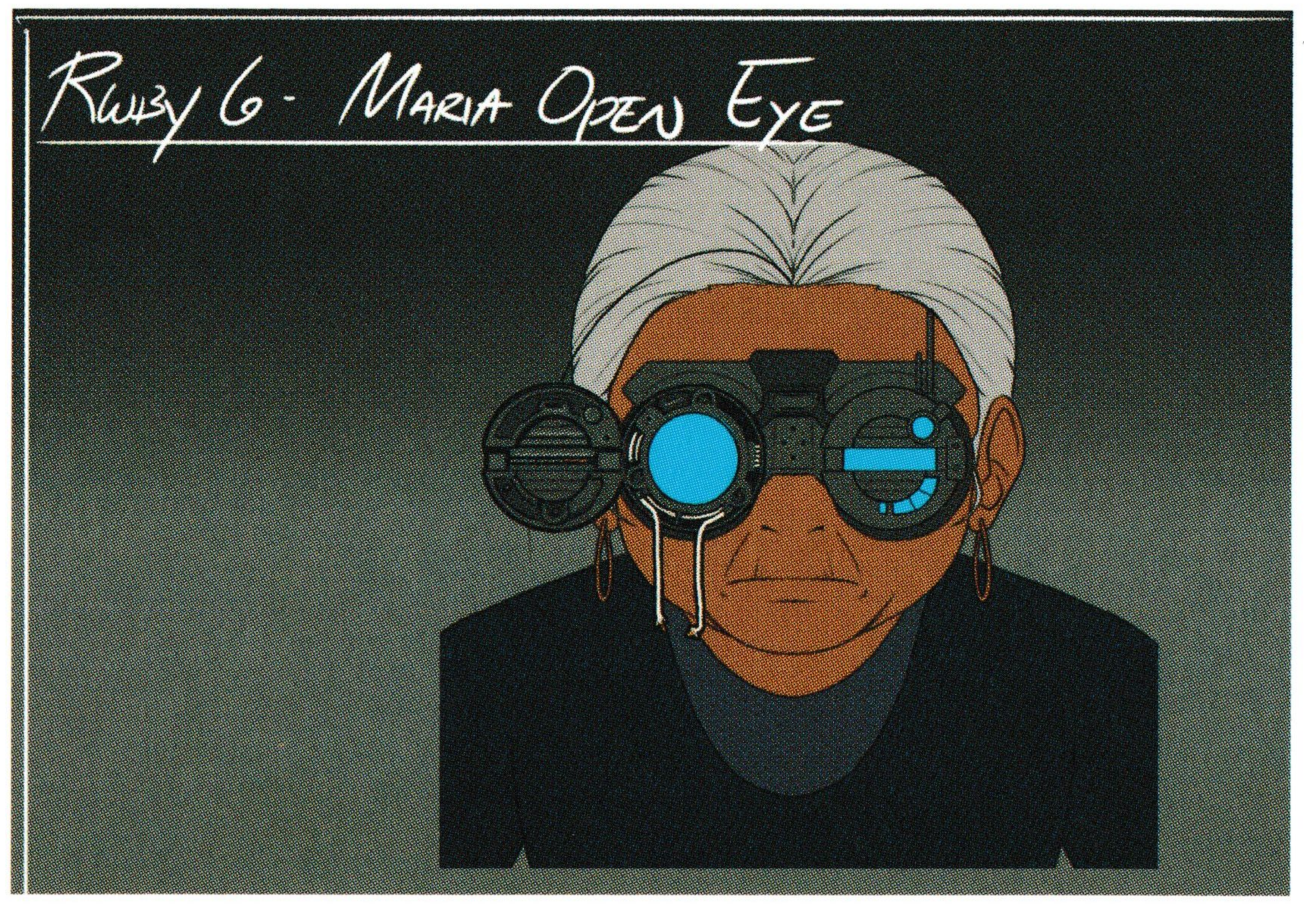


知恵のレリック



Maria Calavera

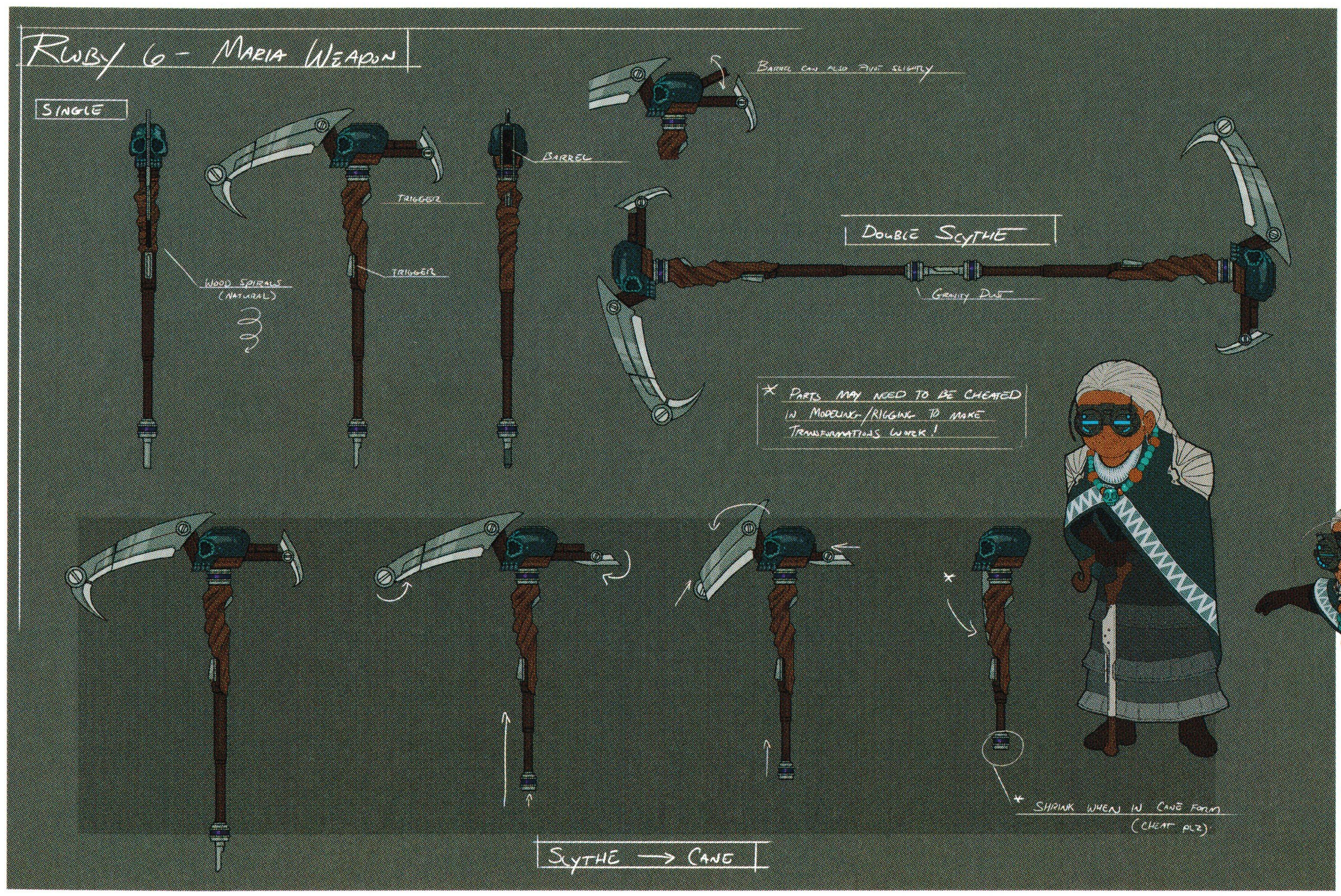
マリーア・カラヴェラ



ABOUT CHARACTER

盲目の老婆。かつては『グリム・リーパー』と呼ばれ、クロウも憧れた伝説のハンターだった。『銀の眼の戦士』でもあったが、セイラムの刺客との戦いにより両眼の光とともにその力を失い、表の世界から姿を消していた。アトラスで義眼のメンテナンスに向かう目的があり、ルビー一行に同行する。

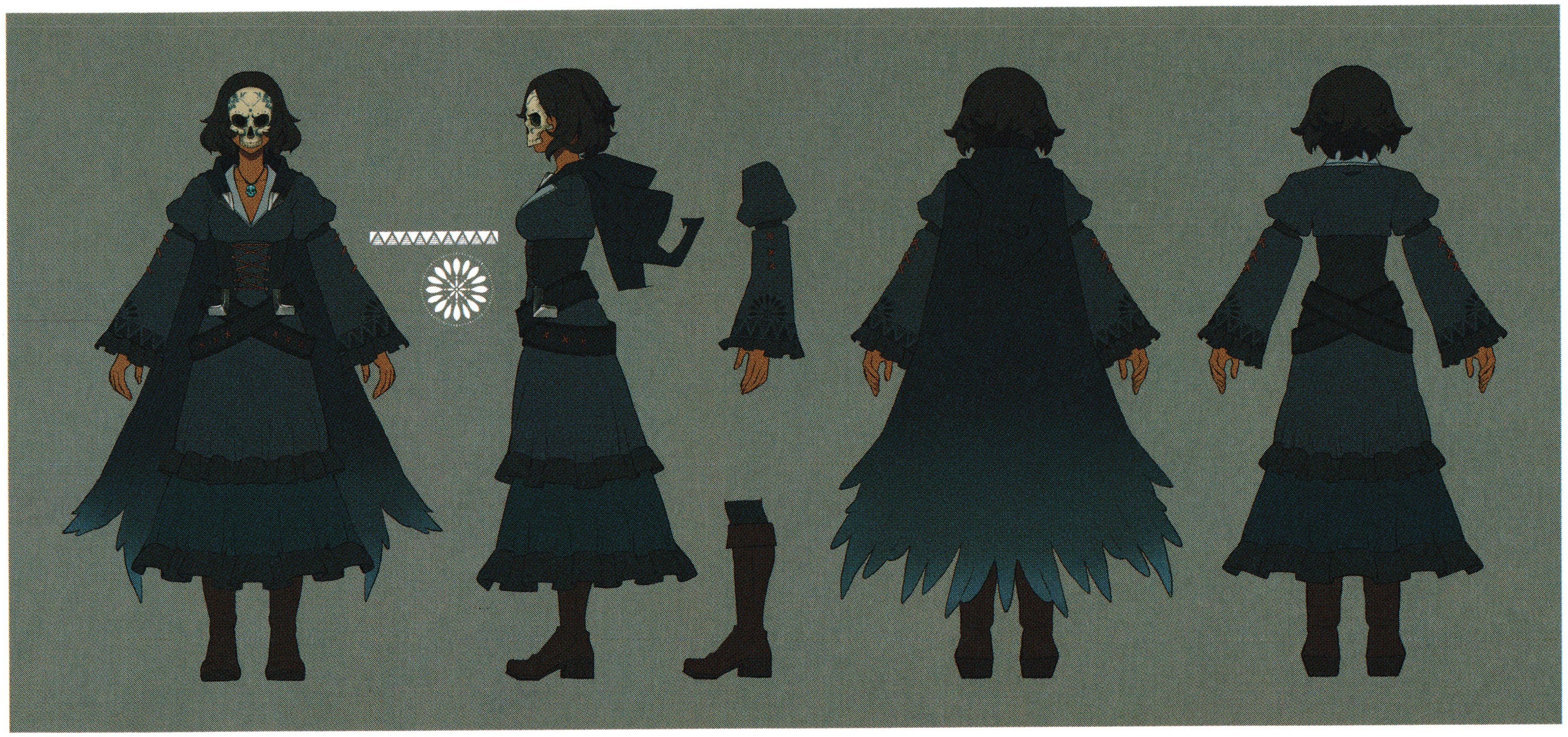
CV Melissa Sternenberg ／田中真弓
SEMBLANCE プレフレクセス（全てのことを他の人々より感じ取ることができる、予見反射） **WEAPON** ライフ・アンド・デス

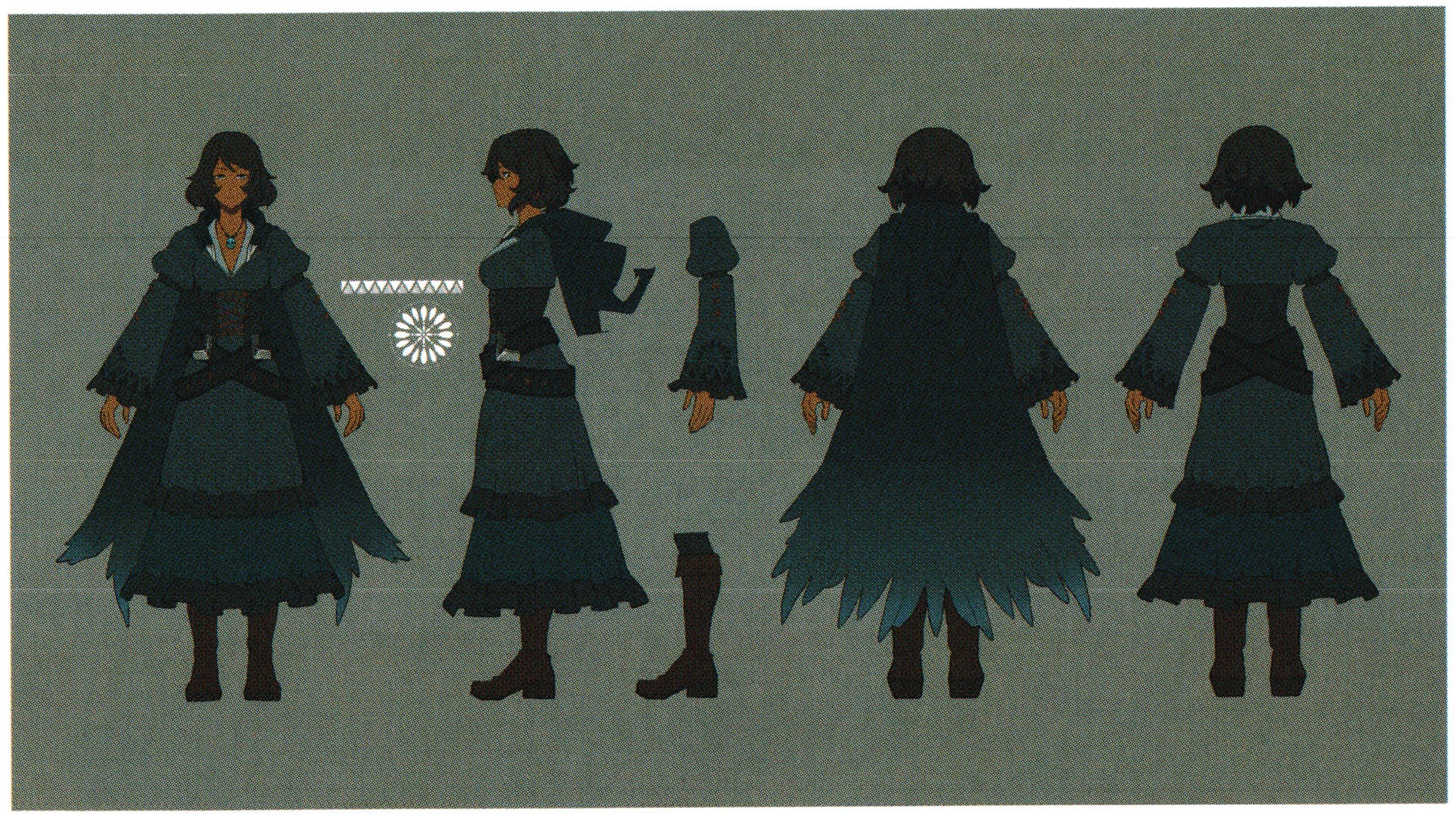














About Style by Erin Winn

ラテンアメリカの伝統的な文化と衣装、とくにメキシコの伝統風習『死者の日』の影響を大きく受けました。クロウは若いころの彼女に影響を受けているので、ドレスと武器はかっこ良く、少しクラシックにする必要がありました。



Young Maria

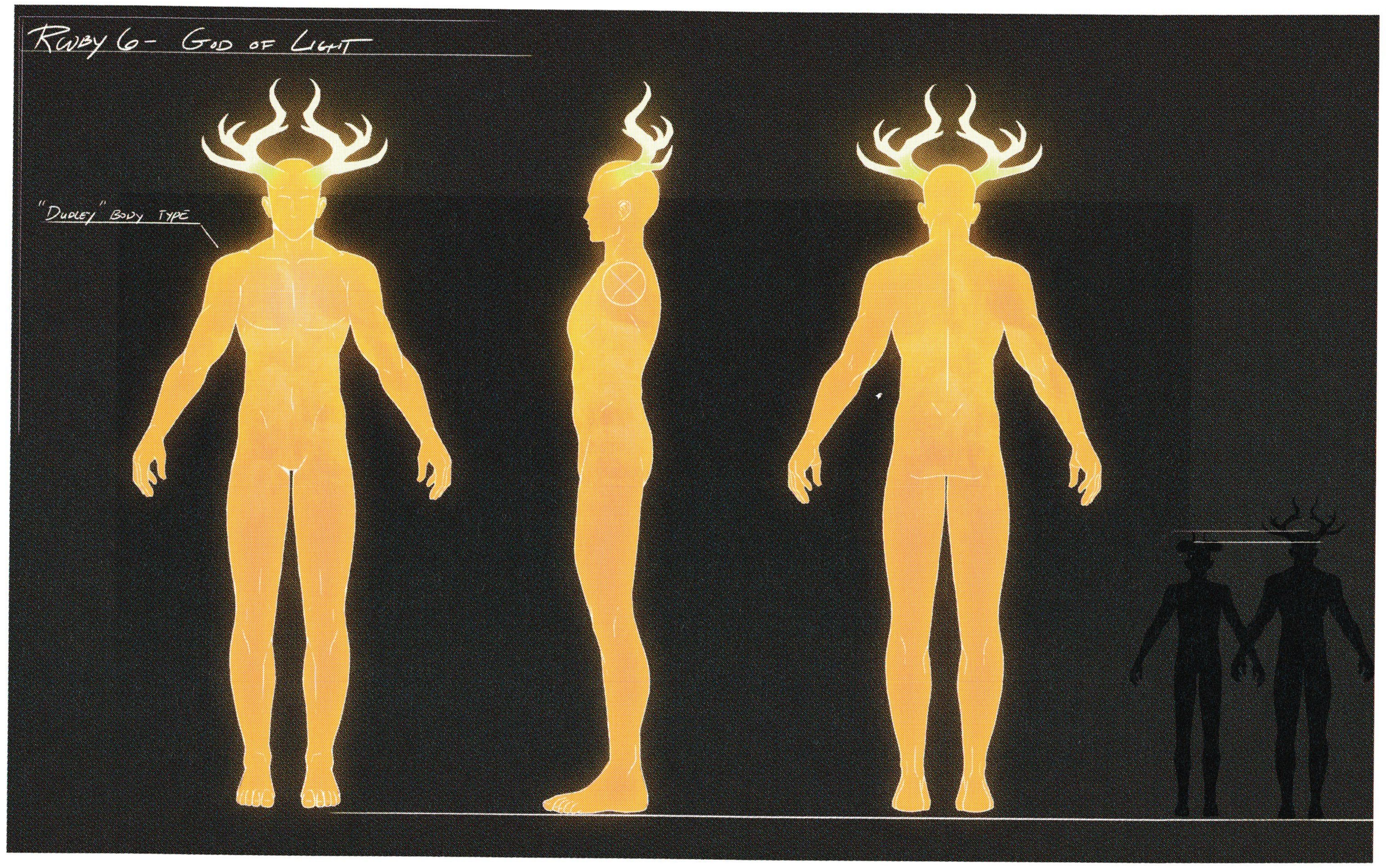
ヤング・マリーア

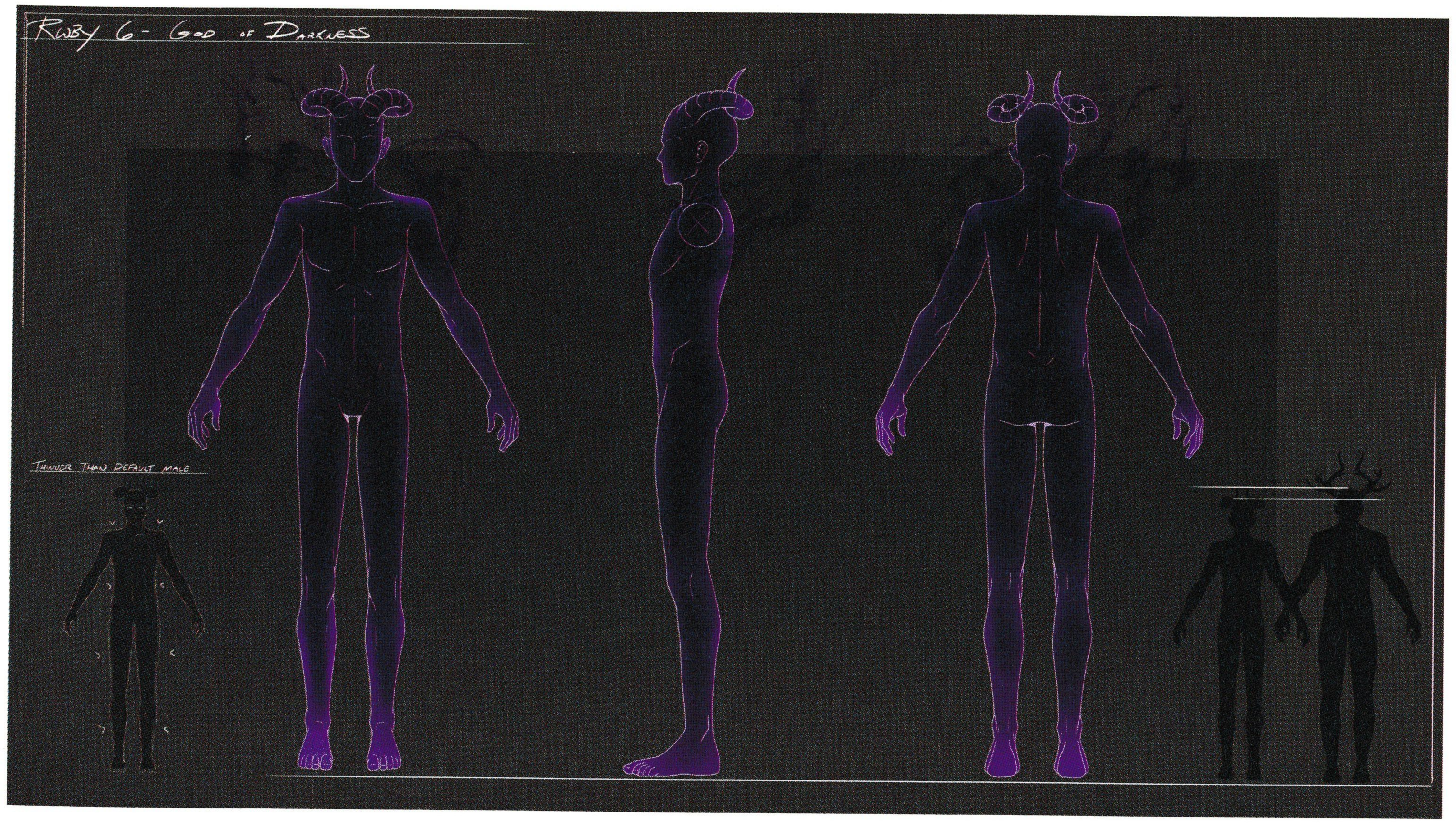
Deity Brothers

『光』と『闇』の兄弟神

CV 光の神（God of Light）：Chase McCaskill ／小松史法
闇の神（God of Darkness）：Bruce DuBose ／加瀬康之



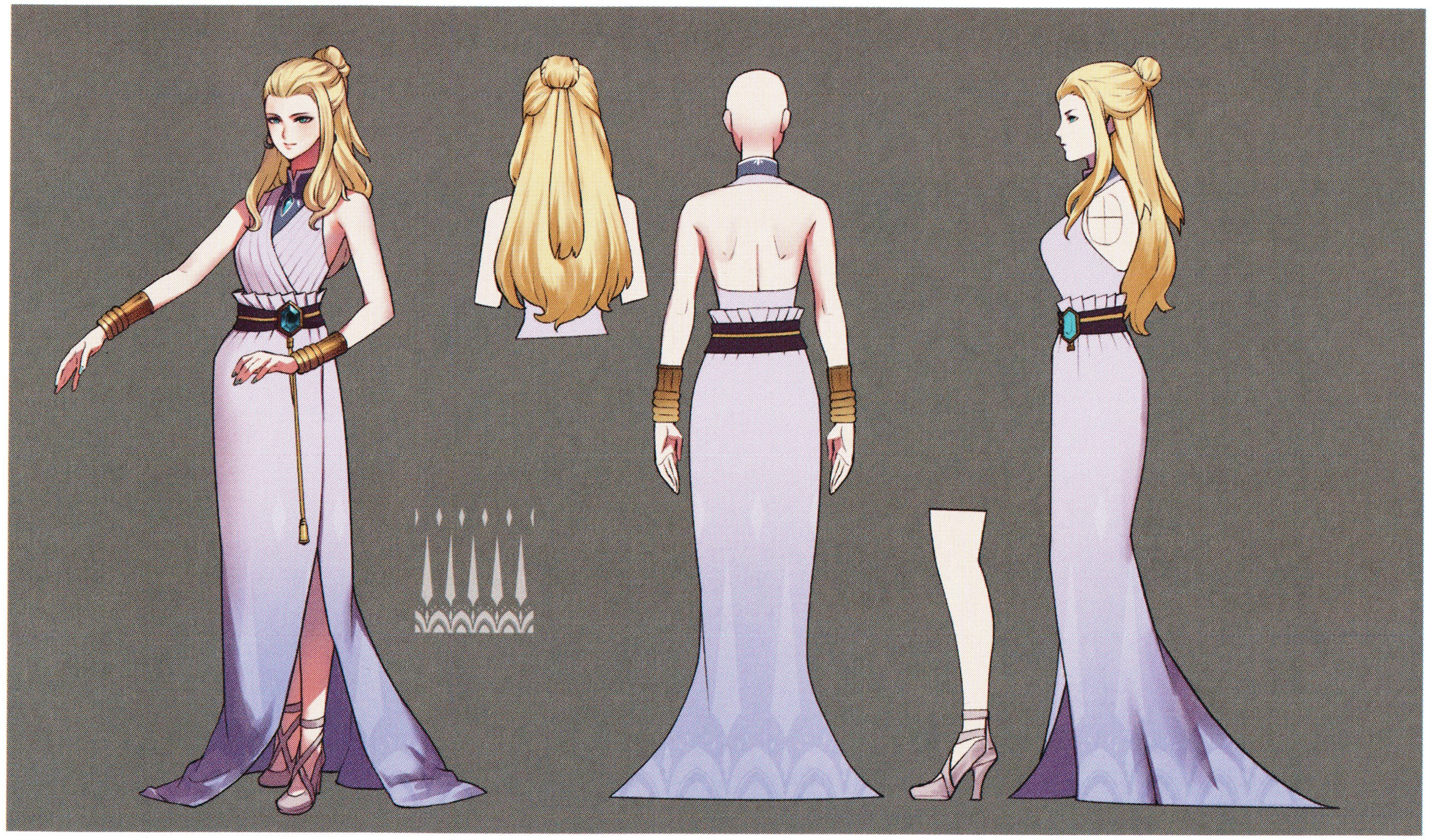


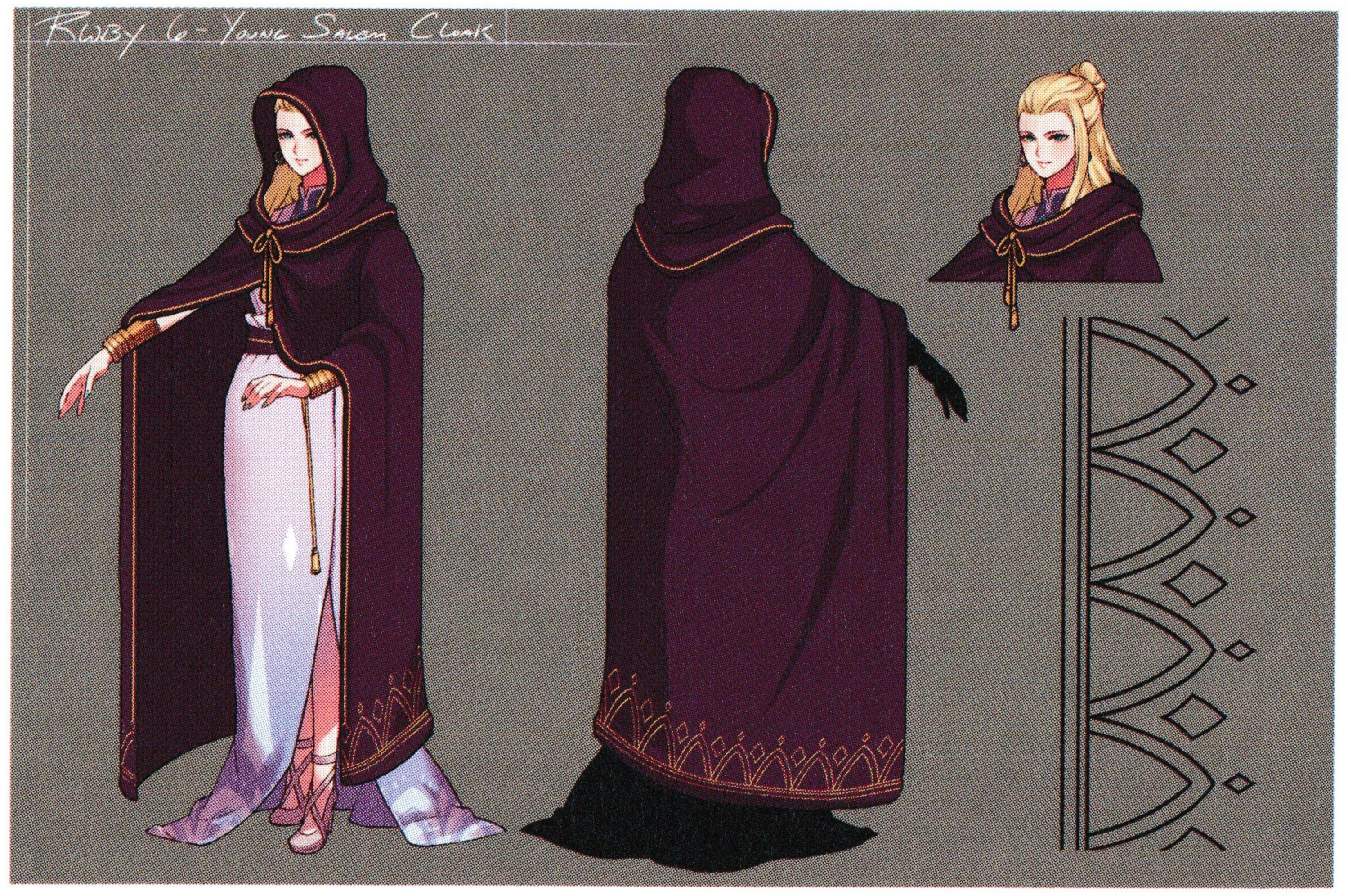


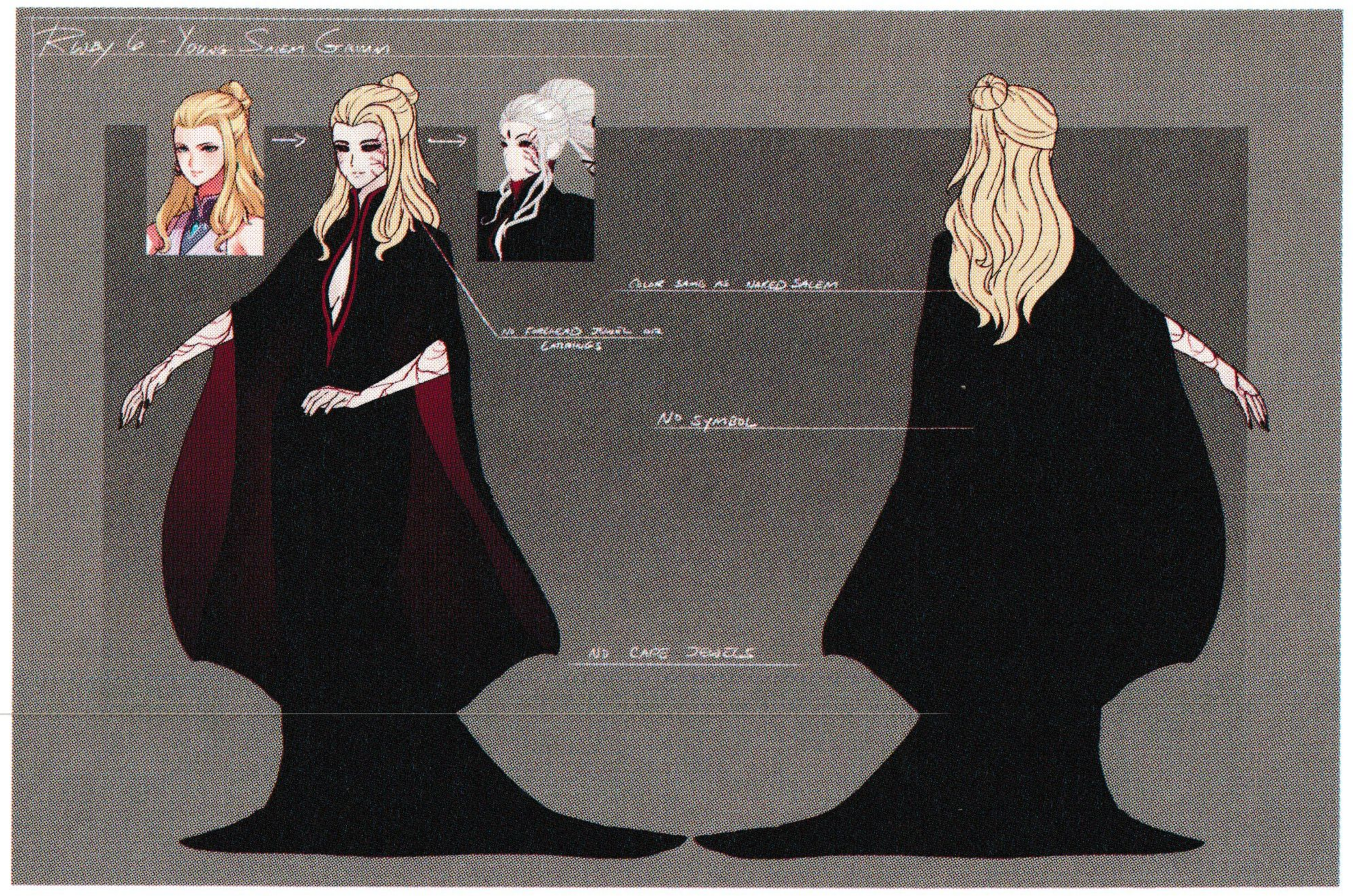
ABOUT CHARACTER

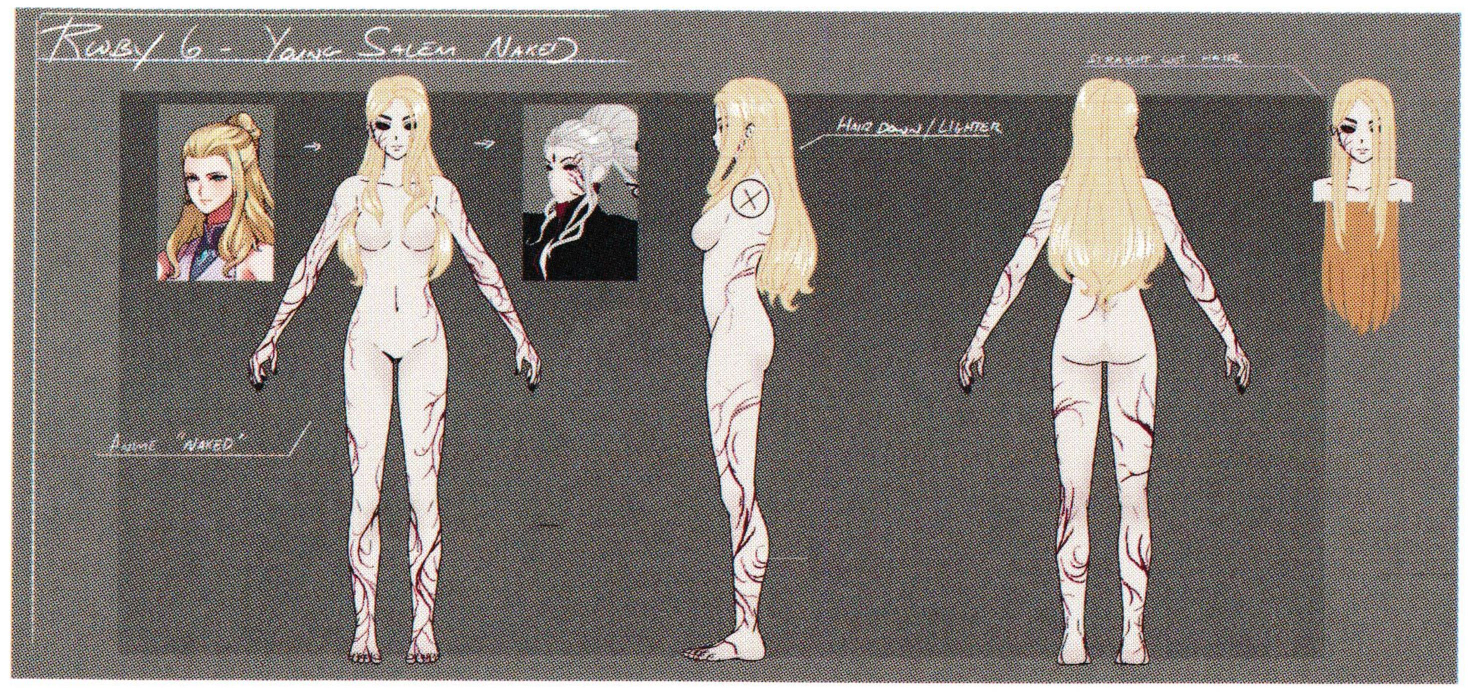
光を司る兄神は昼に活動しレムナントを生命で満たし、闇を司る弟神は夜に活動し自然災害で兄の創造物を破壊する。「創造」と「破壊」の争いを永遠に続けることに虚しさを感じた兄神は弟神を諭し、力を合わせた２人の最後の最高傑作である人類を創り出した。グリムは闇の神が光の神の創造した生命を破壊するために創り出された。ルビーの持つ『銀の眼の戦士』は光の神から一部の人間に授けられた、グリムを始めとする「闇」を照らして滅する、人類を護るための力である。

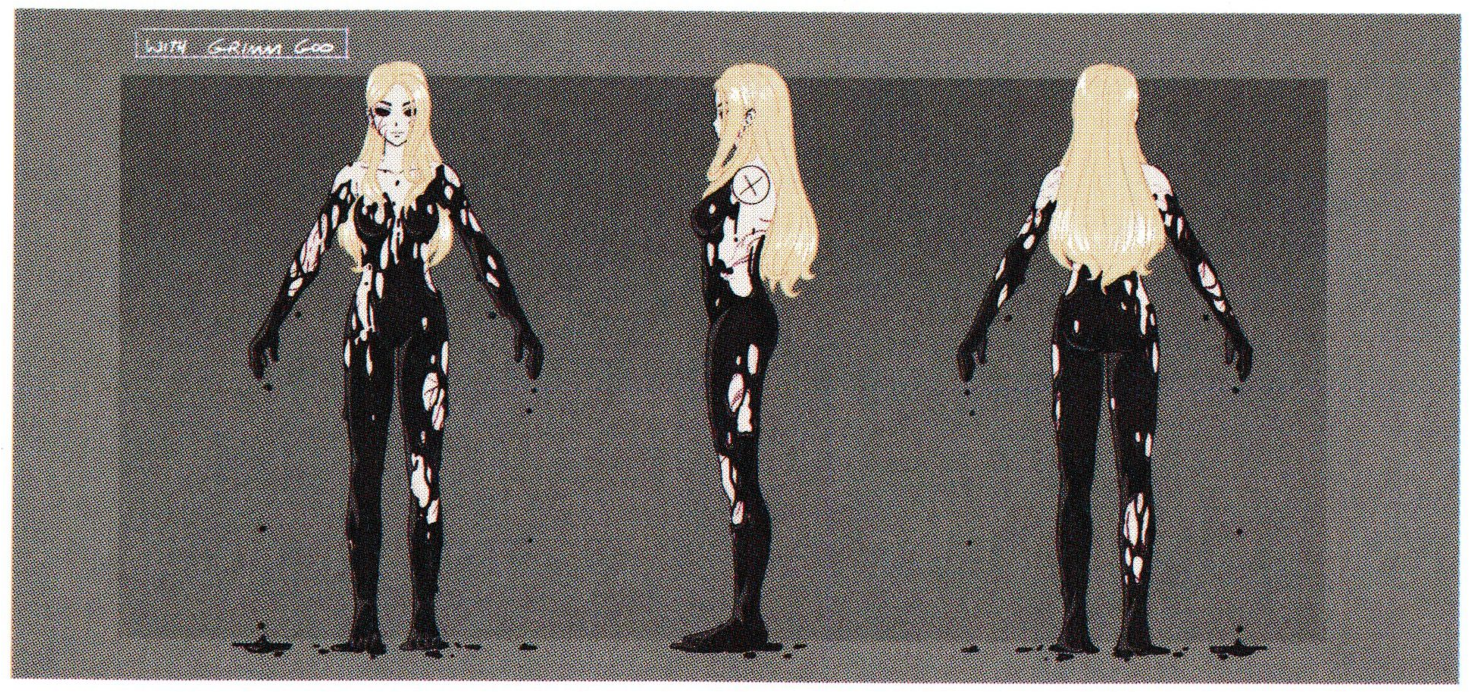












Salem

セイラム

CV Jen Taylor／井上喜久子

ABOUT CHARACTER

グリムを産み出し、使役するという底知れない力を持つ存在。大いなる力を持つ4人の女神と4つのレリックを手に入れるため、女神とレリックを守護するアカデミーを標的にしている。

遠い昔、その魔力の強さにより父に塔に幽閉され自由を奪われていたが、勇者・オズマに救われ、2人は結ばれた。だが程なくオズマは病により帰らぬ人となり、深い悲しみのあまりに兄弟神にその復活を願うが生命の秩序を乱すため叶えられず、激昂し神々を罵った罰で不死身の呪いをかけられてしまう。人類を誘導し神々に戦いを挑むも、人類は消滅させられ、神々は去り、地上にただ独り残された彼女はグリムの沼に身を投げたが死ぬことはできず、破壊の化身となる。後に蘇ったオズマと再び結ばれ4人の娘を授かり一時は幸せな家庭を築くが、神々に対する主義の相違により対立し、決別する。自分を裏切った彼を憎み続けている。

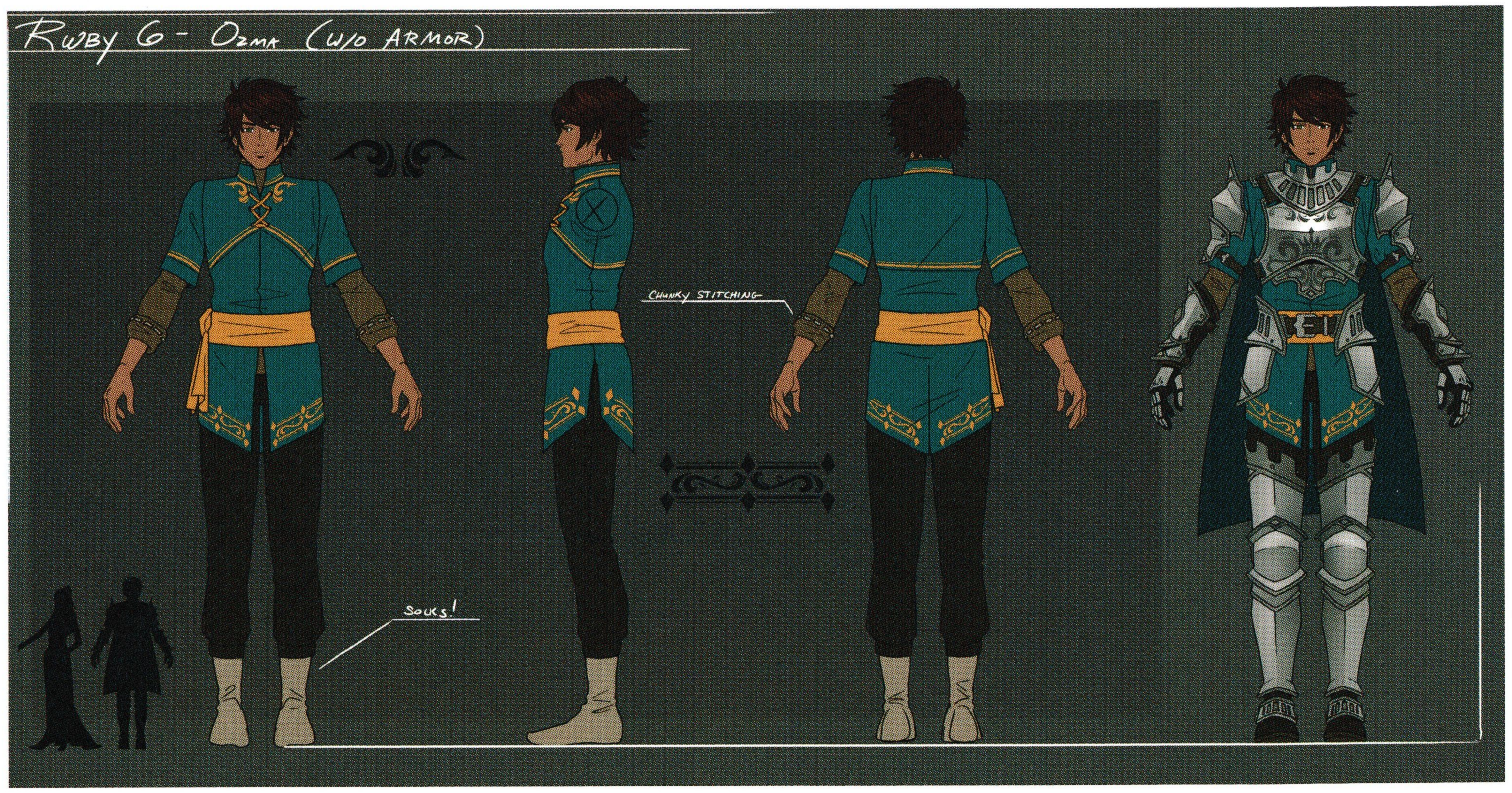
Ozma/Ozpin

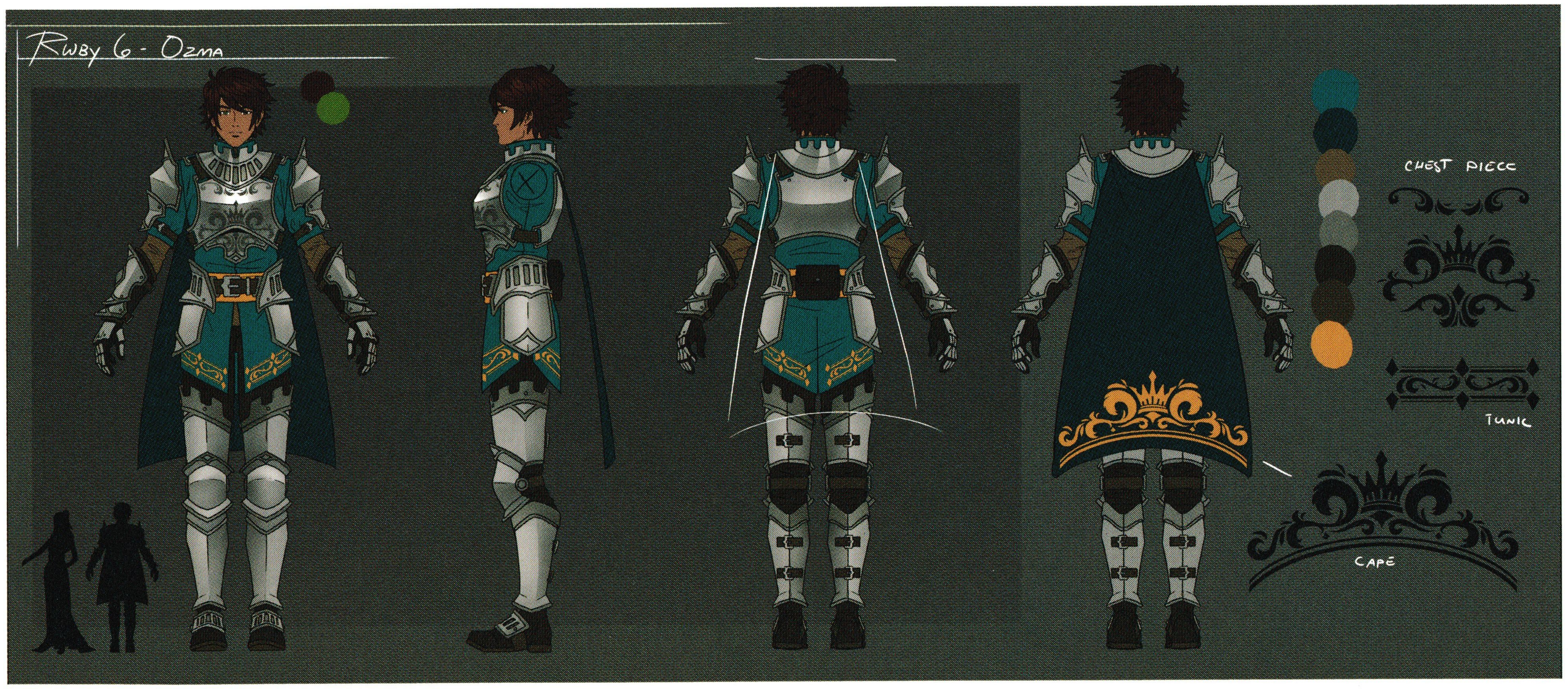
オズマ／オズピン

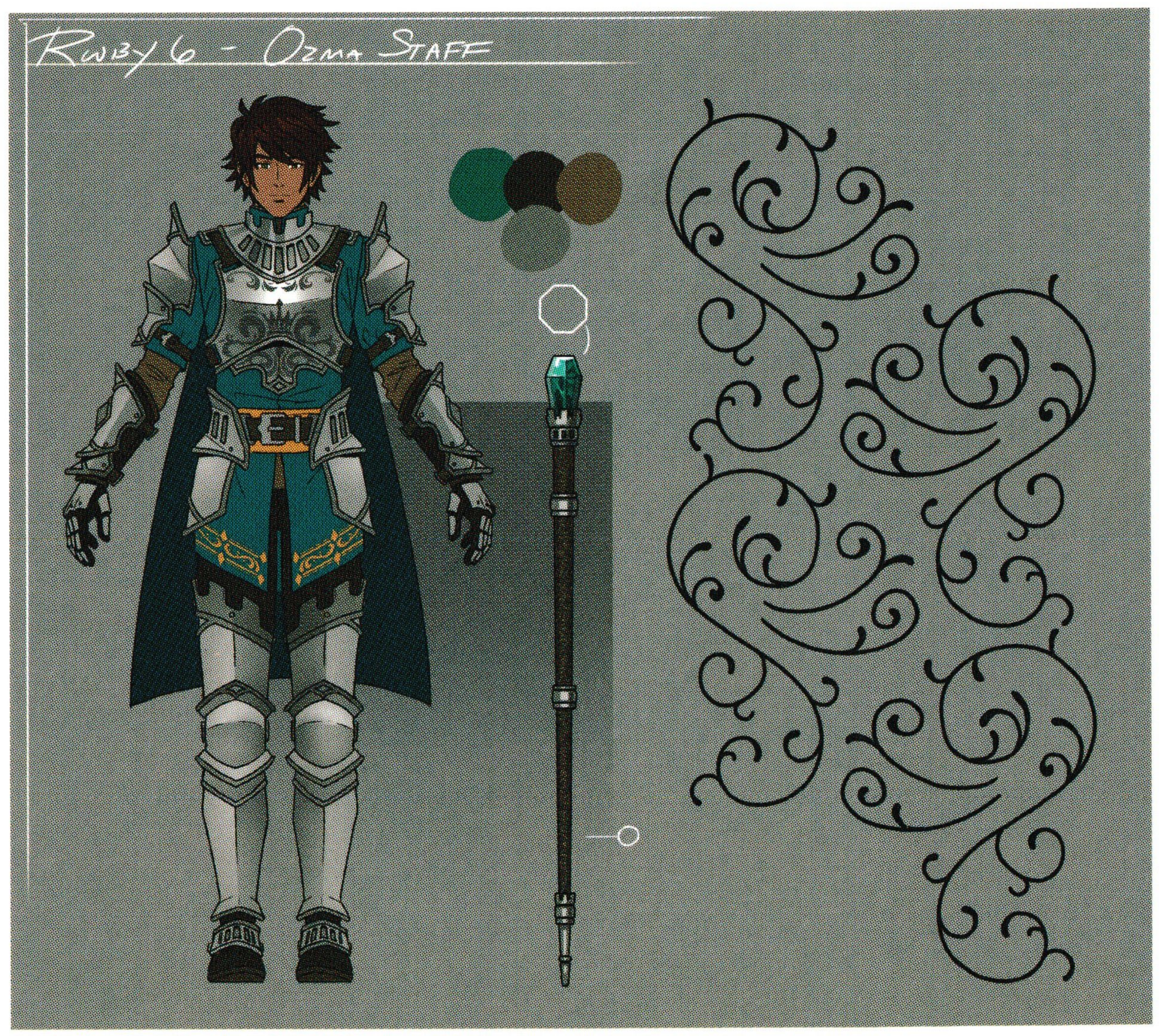
CV Aaron Dismuke,Shannon McCormick ／井上和彦

ABOUT CHARACTER

ビーコンの学長で偉大なる指導者だったがシンダーと戦い死亡。その魂はオスカー少年と融合し復活した。正体は古代の勇者・オズマで、かつてセイラムと結ばれたが病に倒れ、光の神により使命を与えられ蘇った。しかしその使命であるセイラムを改心させることはできないまま決別し、激しい戦いの末、不死身の彼女には敵わず倒される。その後も幾度も別の人間として、使命を果たすため魂と杖を受け継ぎ転生を繰り返している。伝承の『四季の女神』に力を授けた魔法使いこそがオズマであり、初代の4人の女神は、闇の力を持つセイラムと、光の力を持つオズマとの間に生まれた四姉妹であったことが明らかになる。



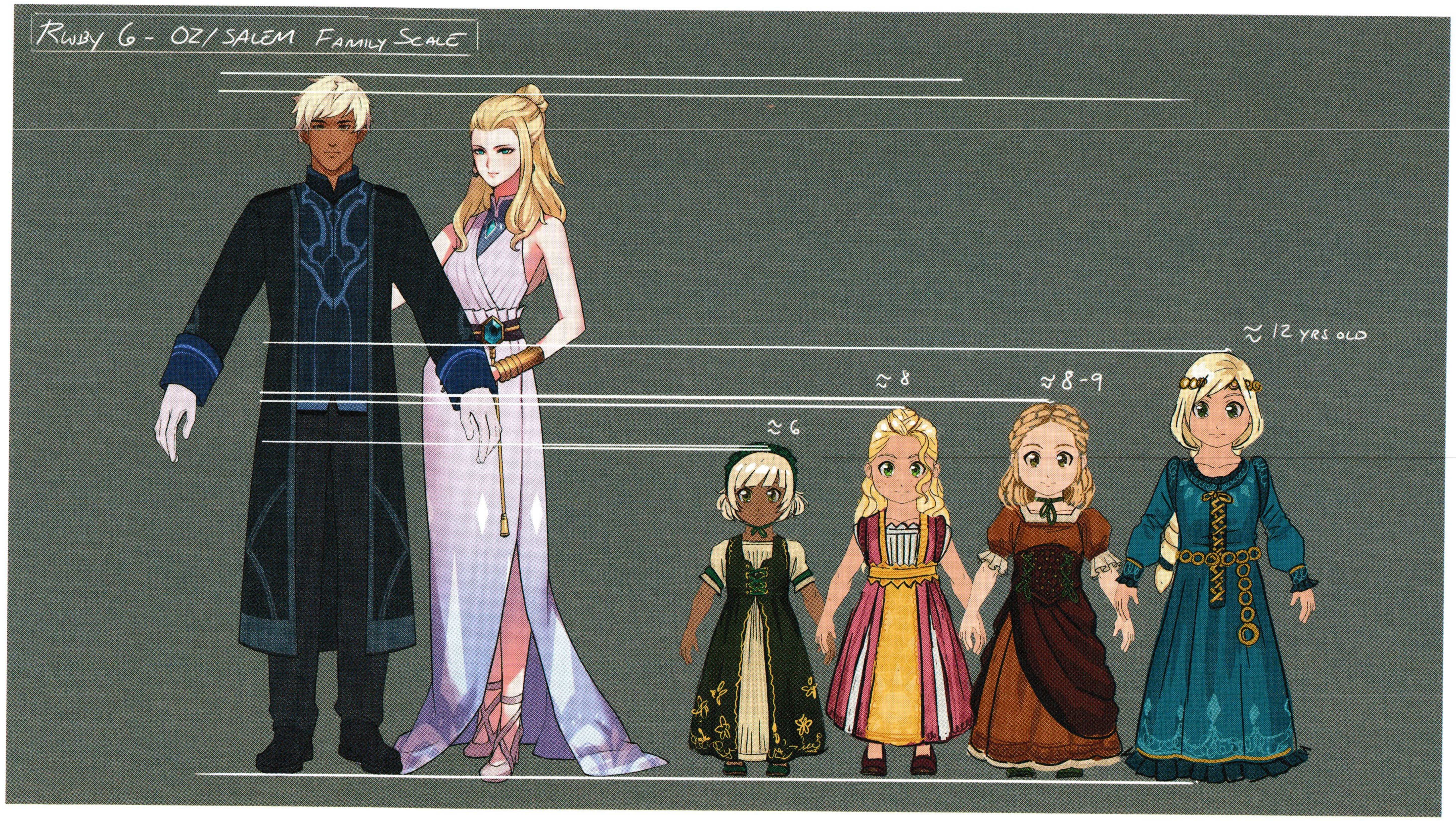




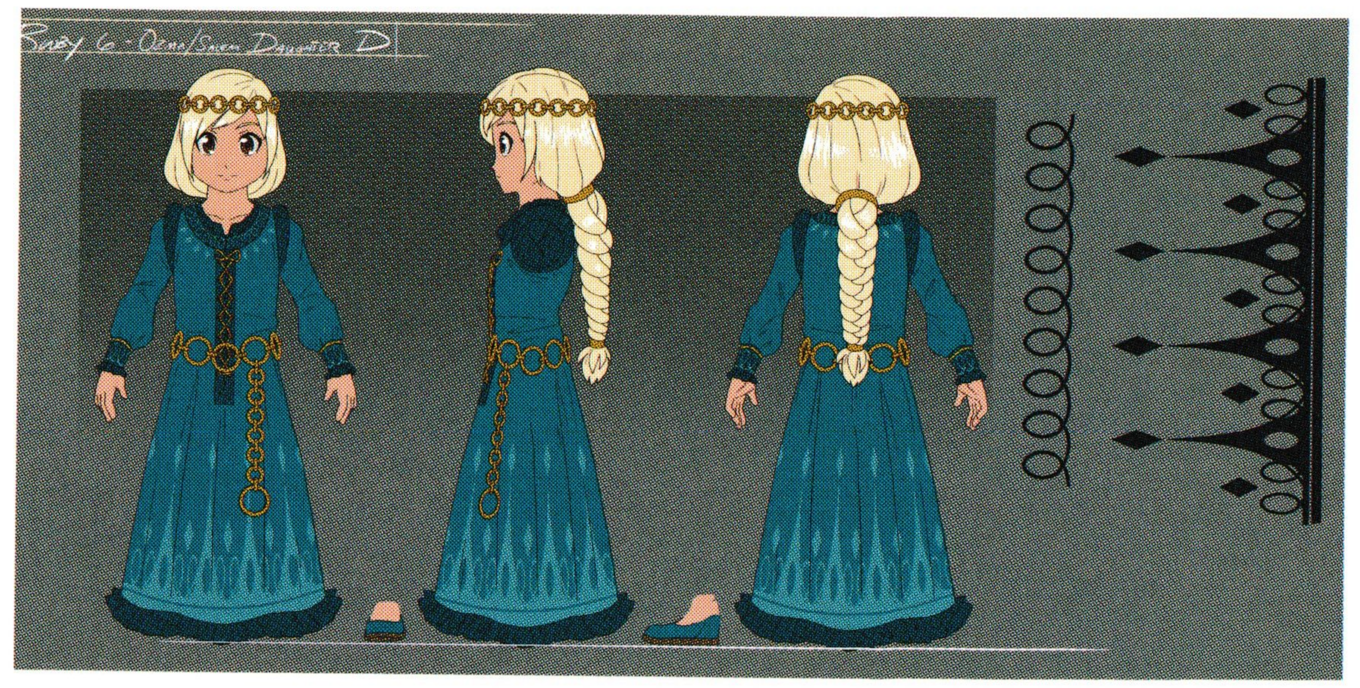
オズマ転生01（最初に転生したときの姿）



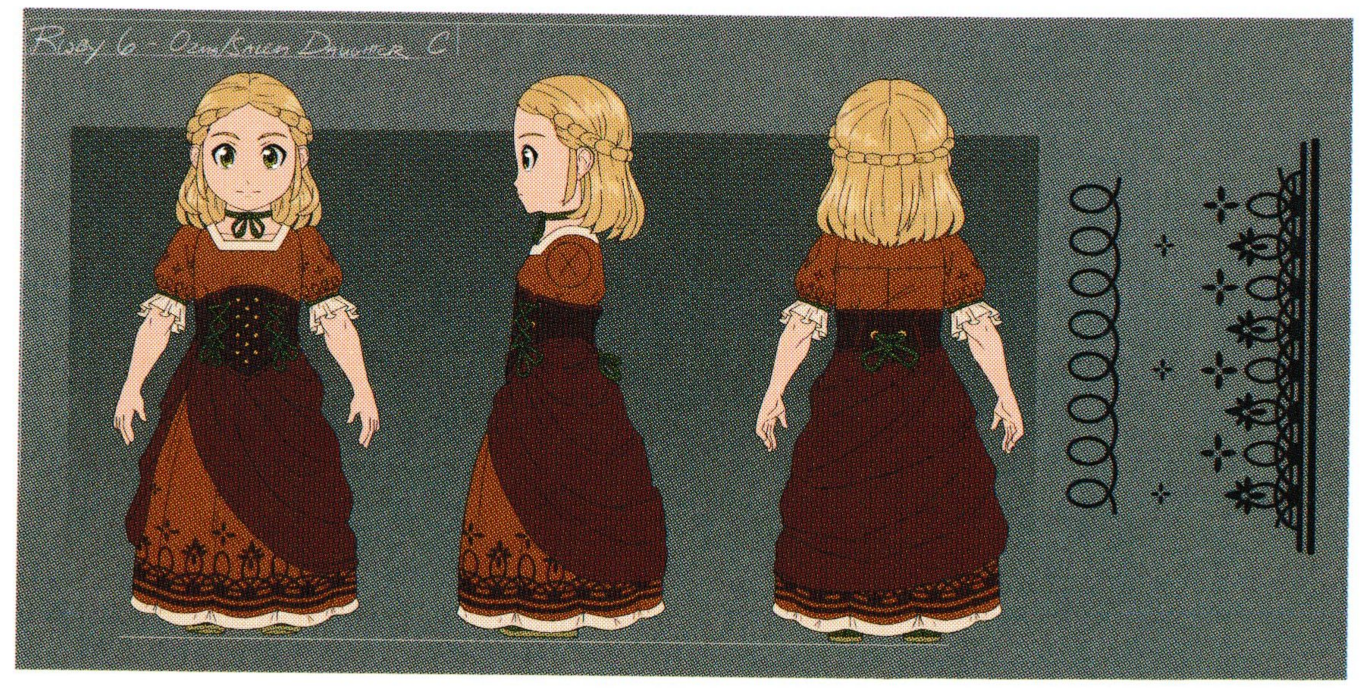
オズマ・セイラム夫妻と娘たち（四季の女神）



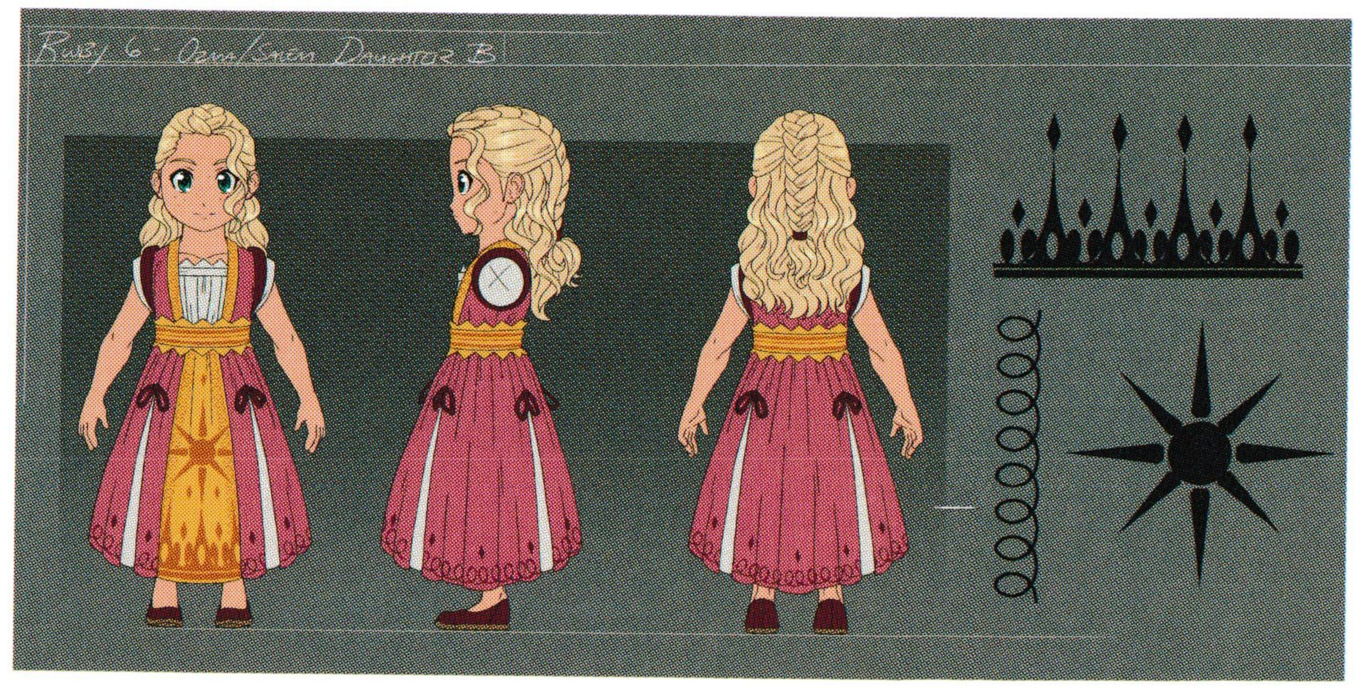
長女



二女



三女



四女



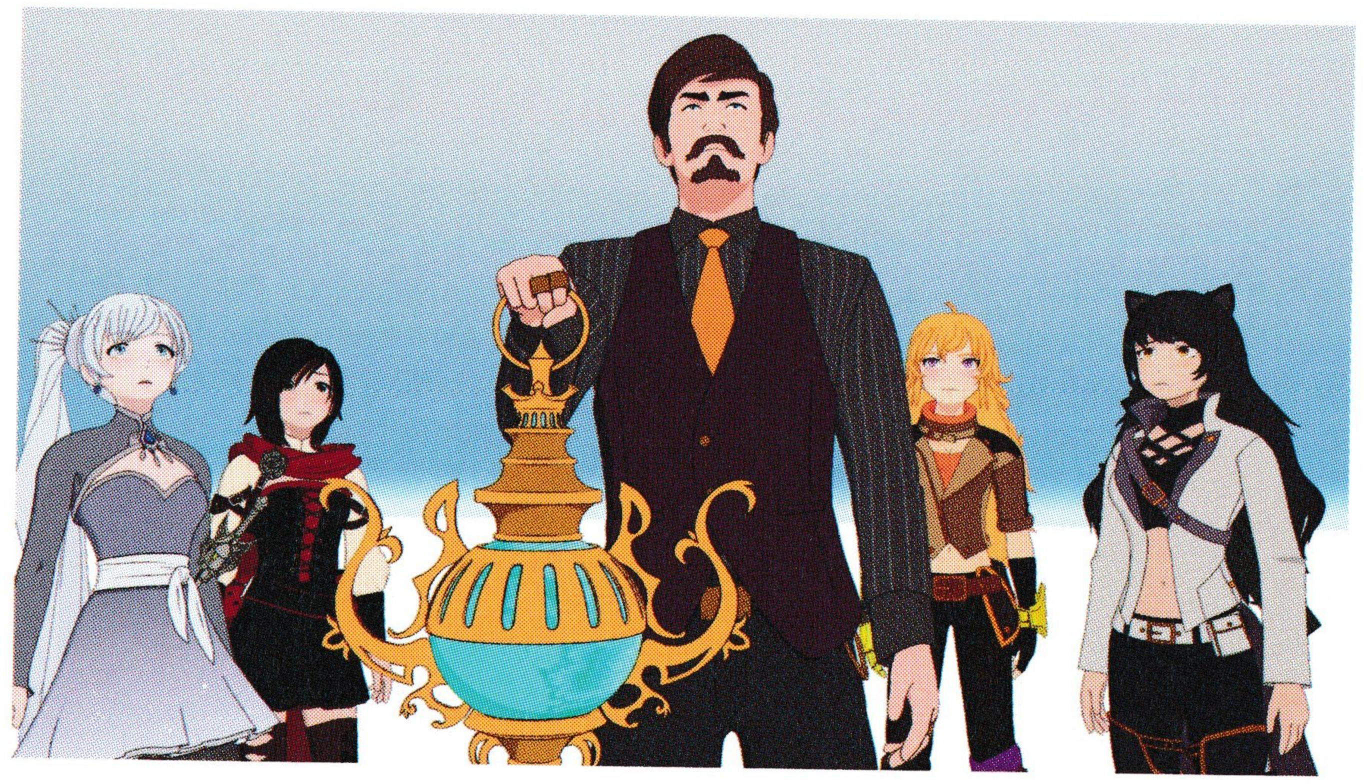
オズマ転生02



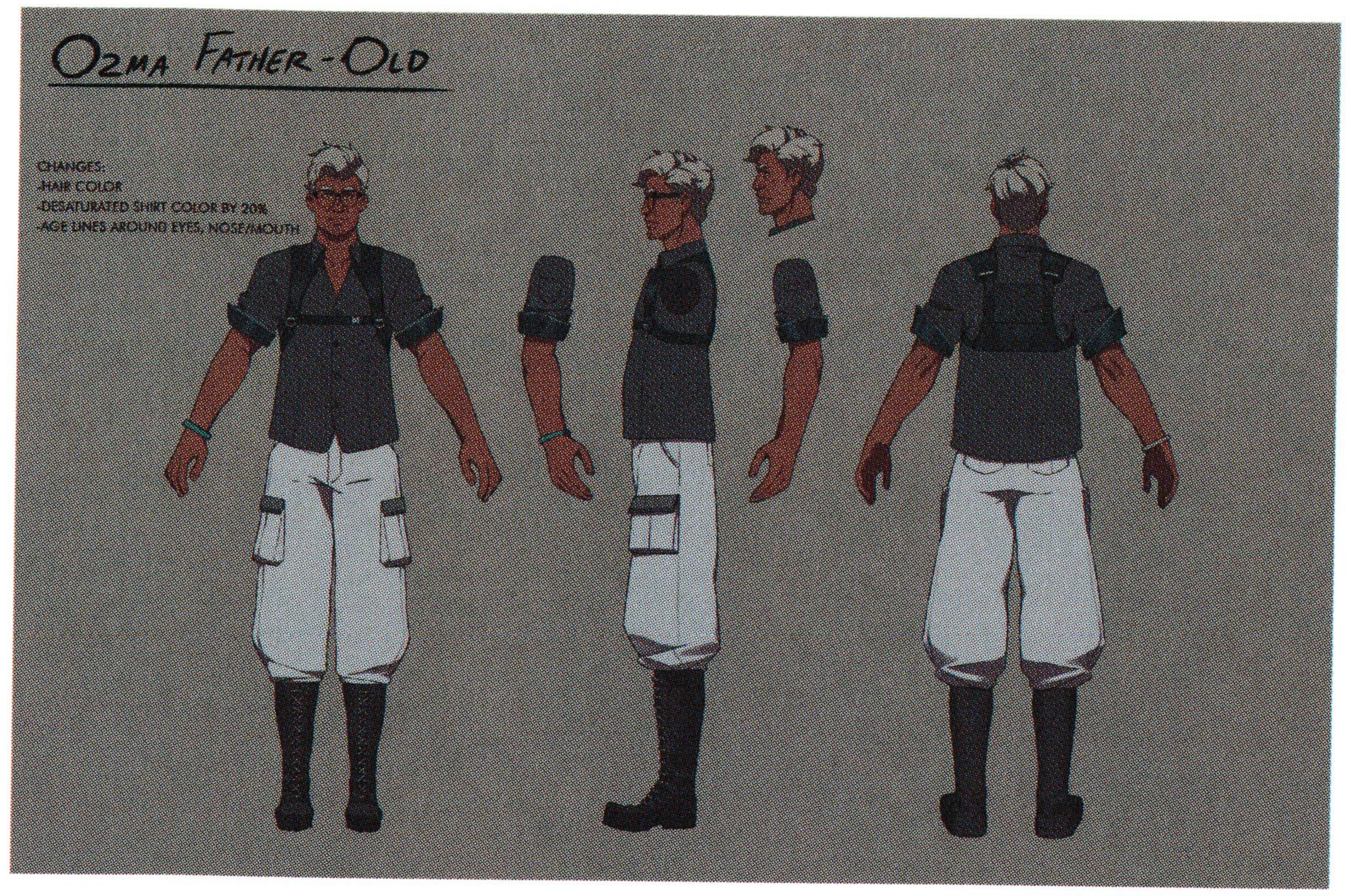
オズマ転生03

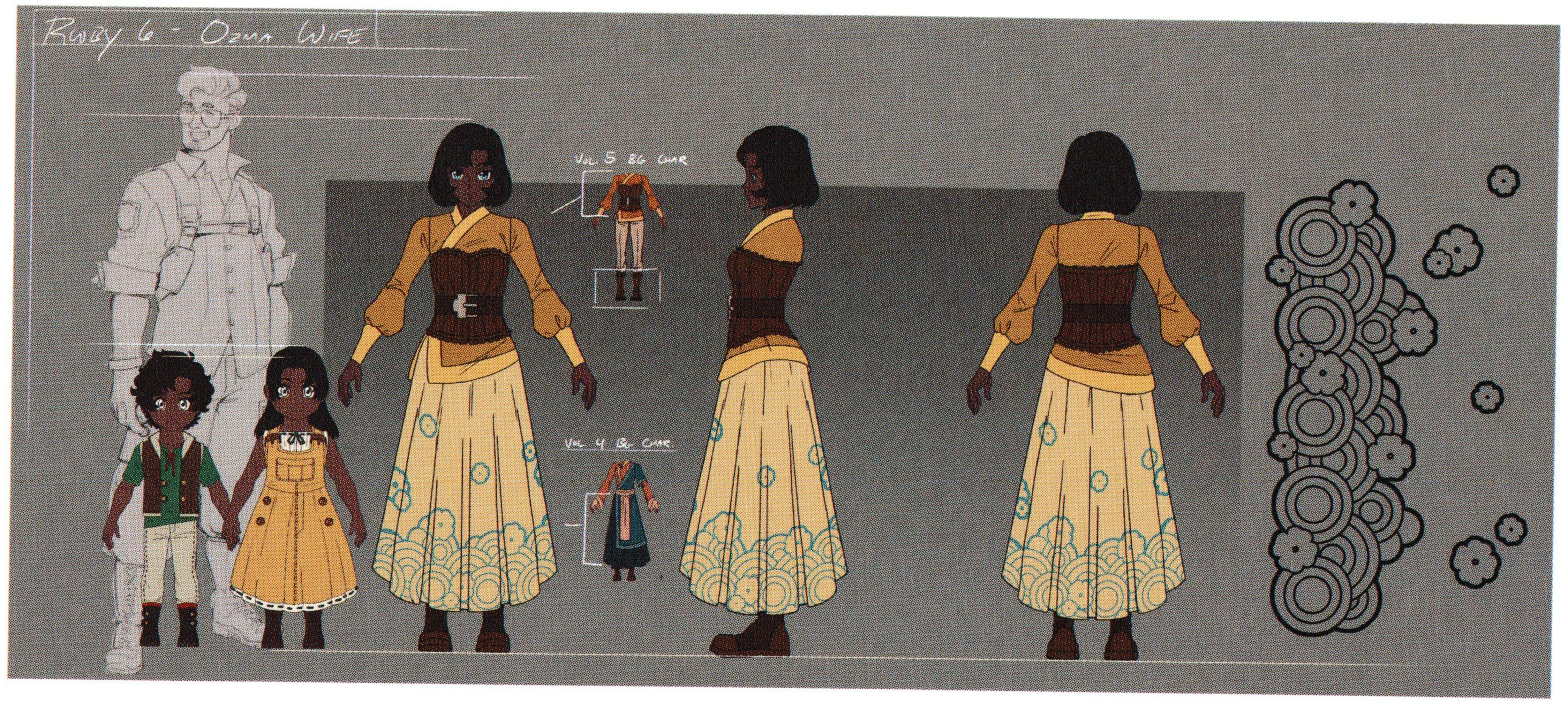


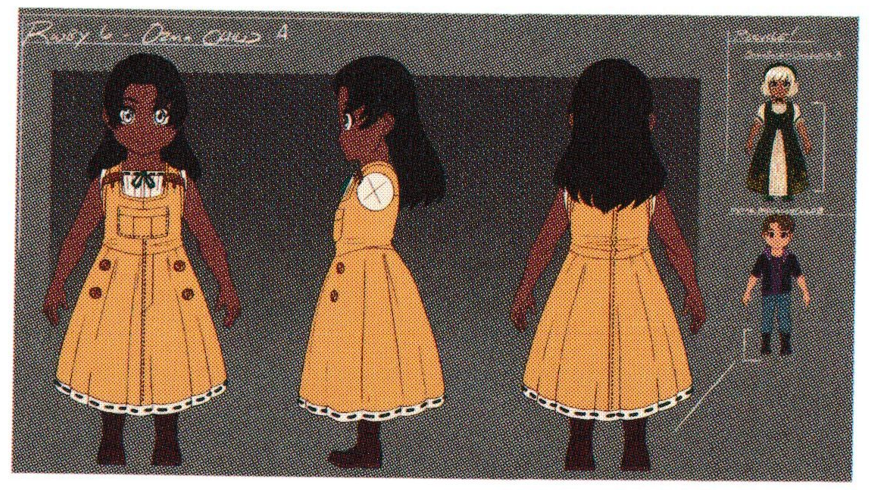
オズマ転生05



オズマ転生04とその家族

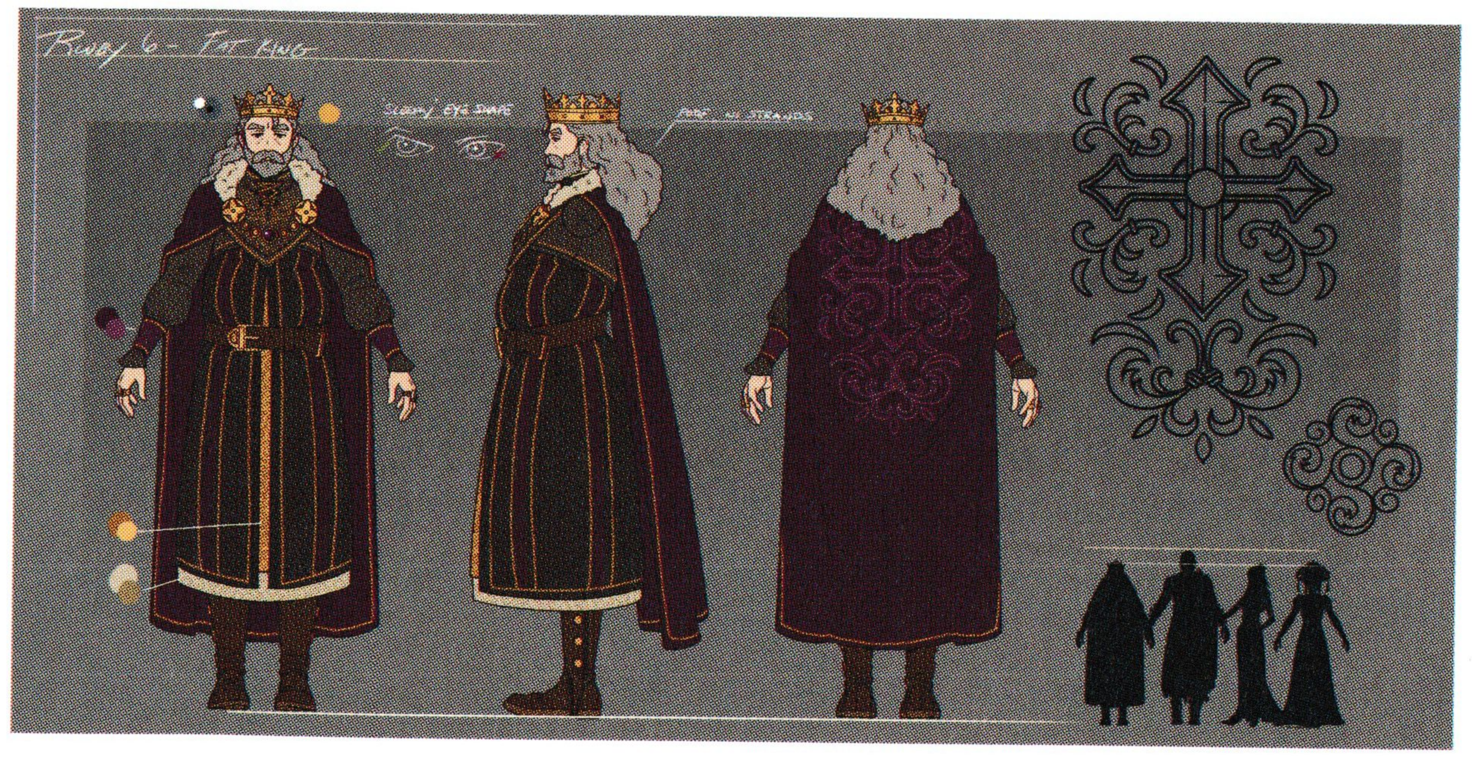


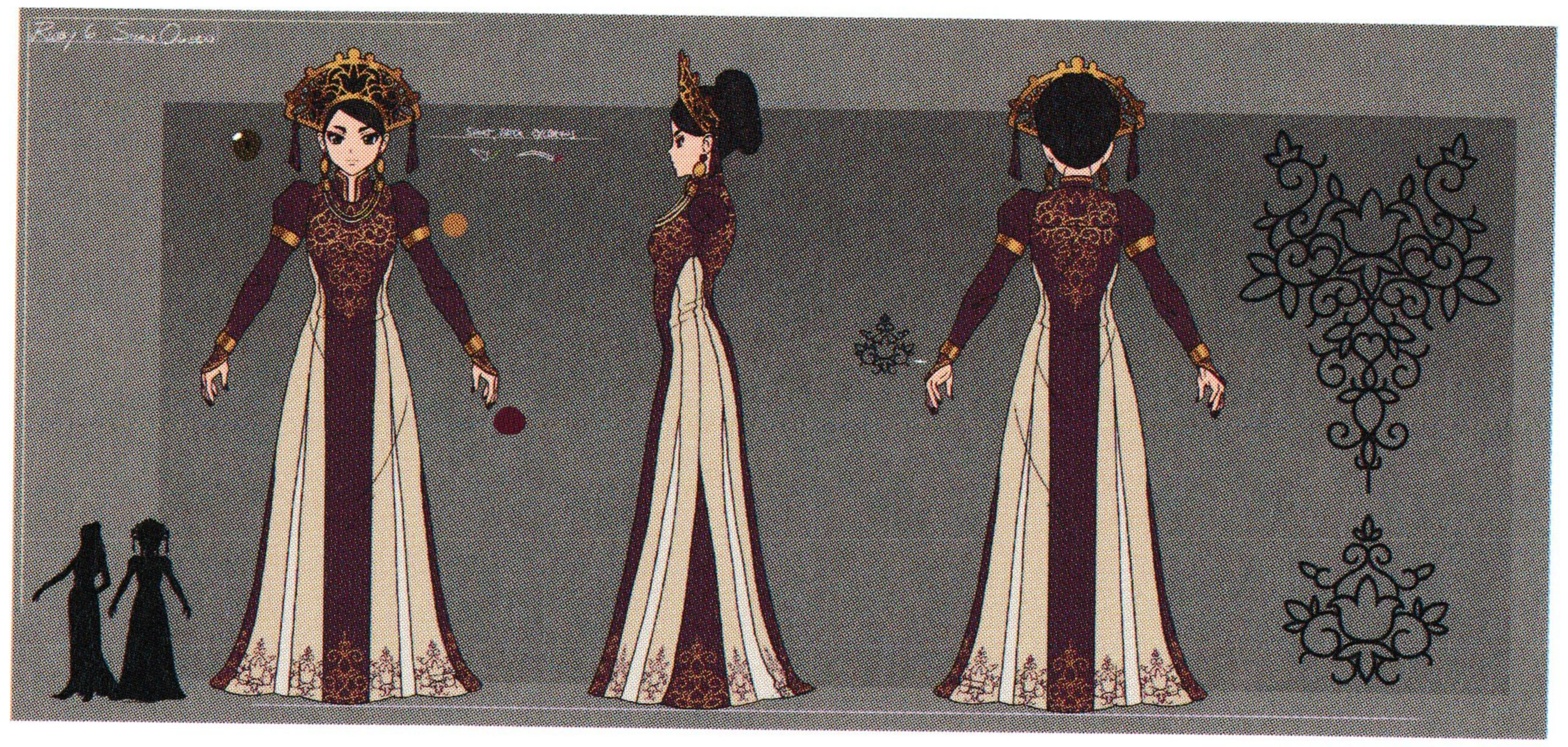


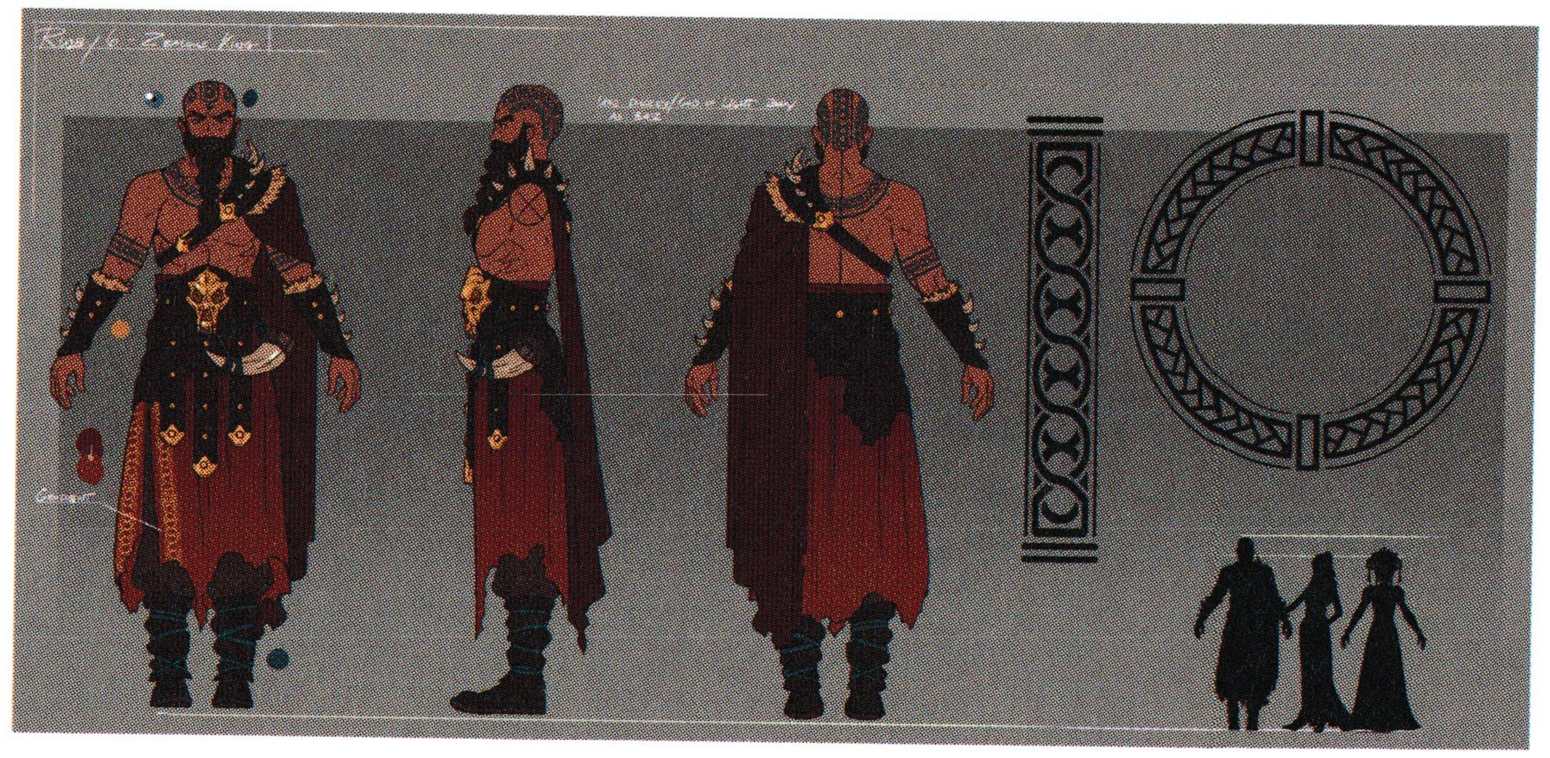


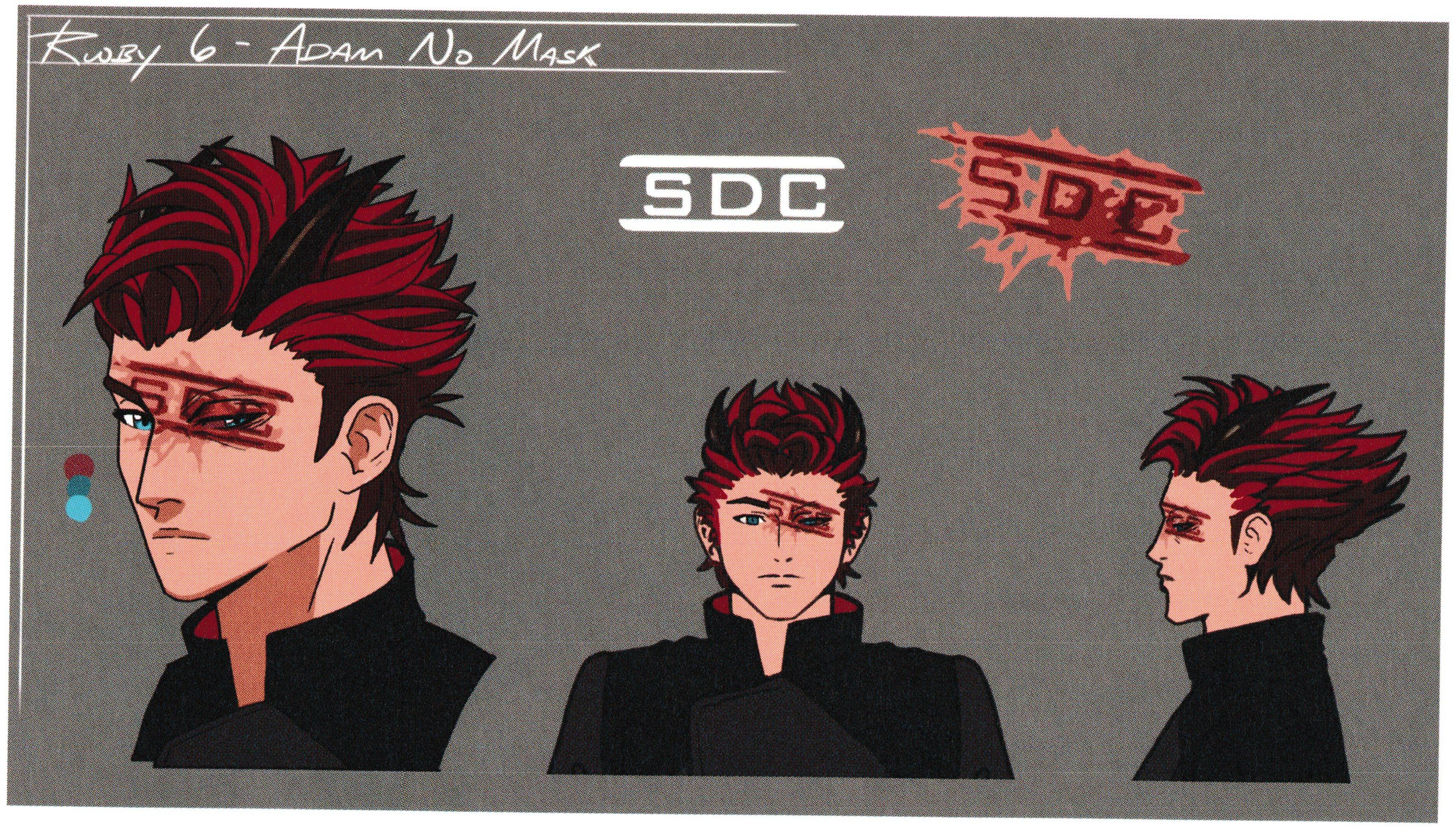


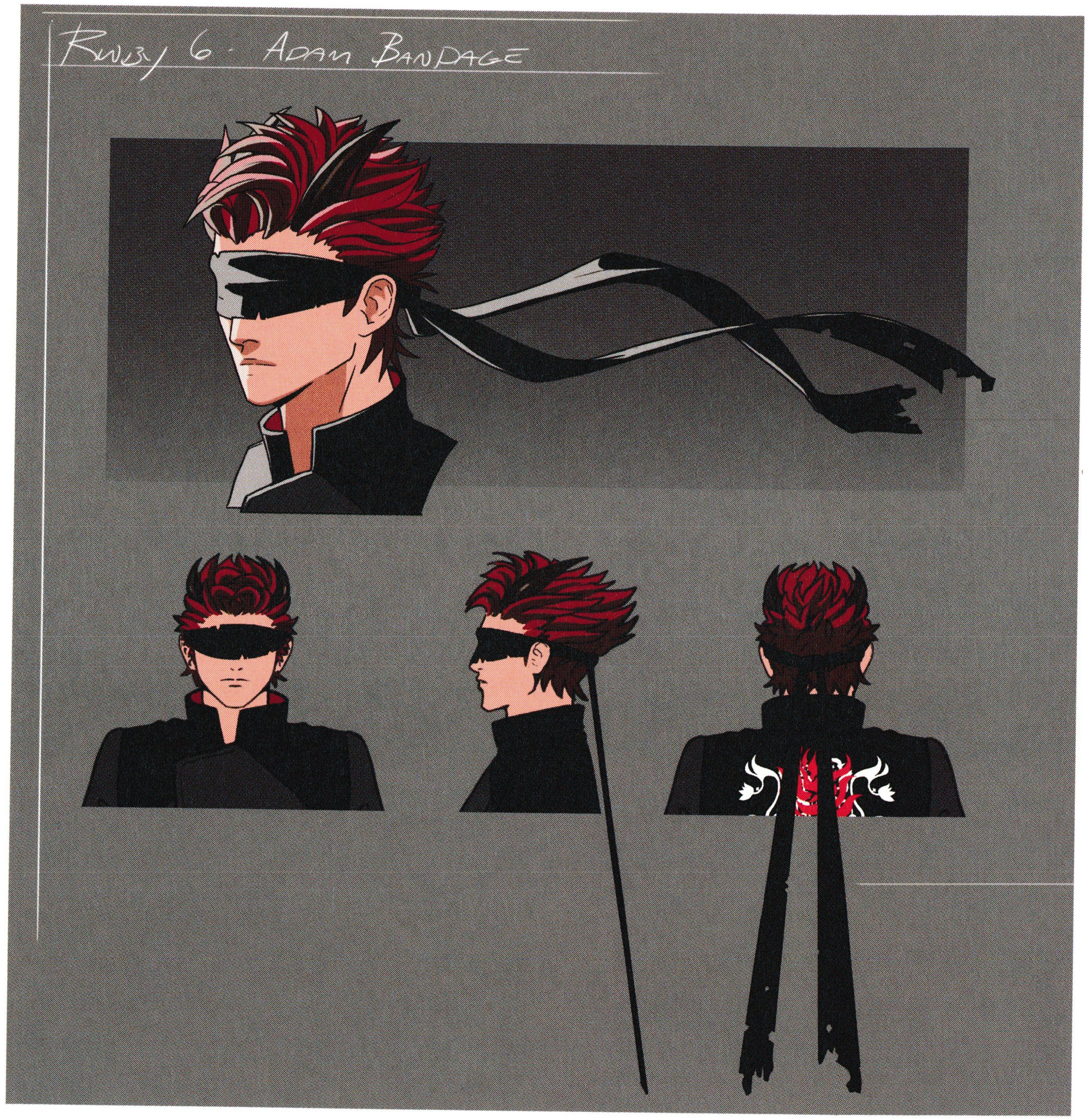
滅ぼされた王たち











Adam Taurus

アダム・トーラス

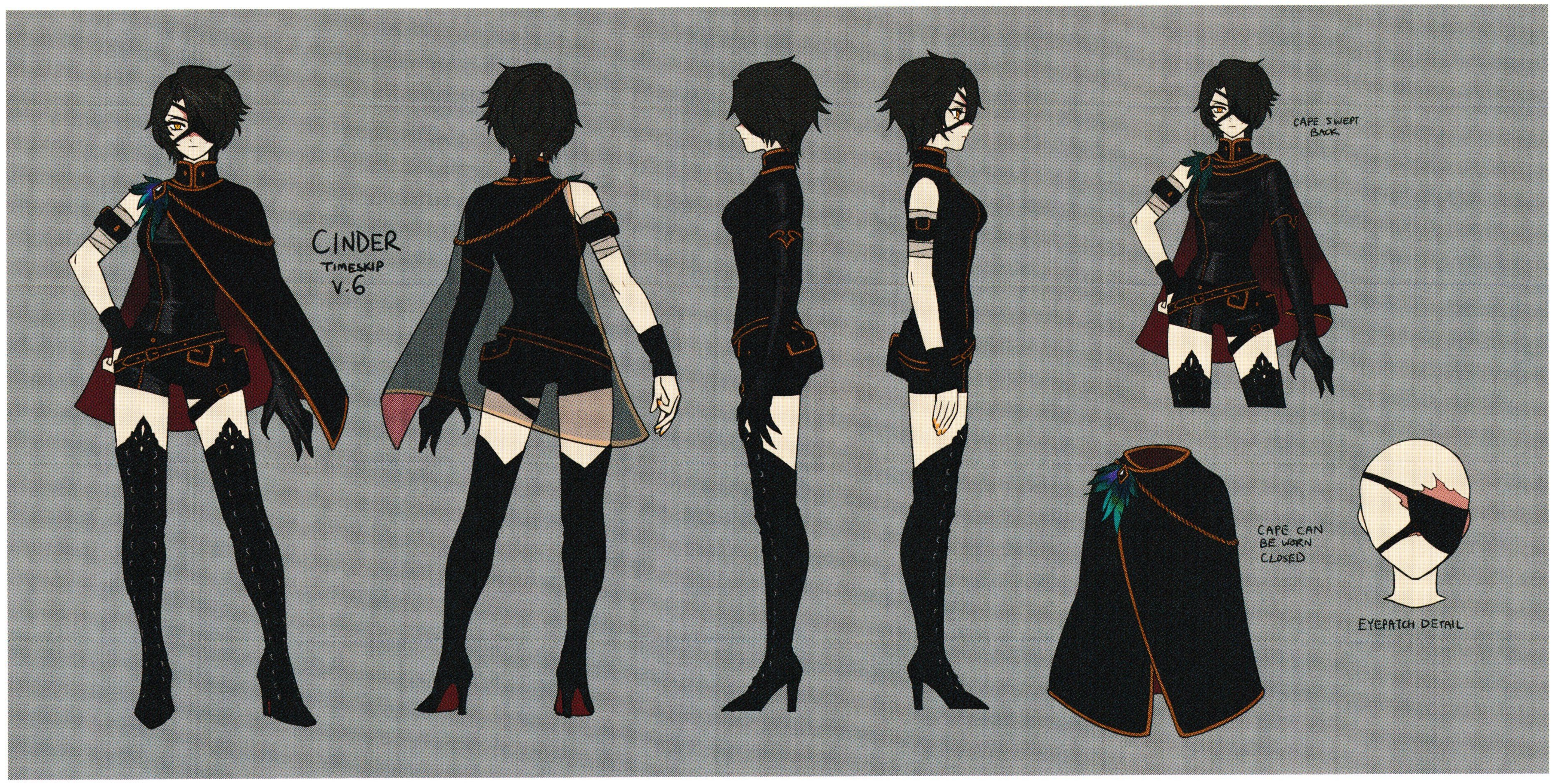
CV Garrett Hunter ／中村悠一 **SEMBLANCE** ムーンスライス **WEAPON** ウィルト・アンド・ブラッシュ

ABOUT CHARACTER

ホワイト・ファング時代のブレイクの相棒であり恋人、さらには戦闘術の師でもある。S.D.C.の職員だったがファウナスに対する非人道的な扱いを訴えたことで人間の上司と揉め、顔に社名のロゴの焼き印を押されて左目を潰された過去を持つ。人間を深く憎悪し、残虐非道な手段も厭わなかったため、ついていけなくなったブレイクは彼と決別した。組織を拡大化させ、支部のリーダーに成り上がってからもブレイクに異常なほど執着し続け、自身の元に戻ることを頑なに拒否されると、彼女の家族や友人にその矛先を向けるようになった。最高指導者のシエナを殺害し、その死を利用してヘイヴン襲撃を企てるが、ブレイクやその仲間のファウナスたちに阻止された後、リーダーを解任され、メンバーを虐殺し逃亡。

Adam Character Short時のマスク





About Style by Erin Winn

ベースを赤から黒に切り替えています。色と全体的に合理化されたデザインは、Vol.2の潜入時でのスーツを彷彿とさせ、グリムの左腕ともうまく結びつき、彼女の邪悪でずる賢い性格とマッチしています。



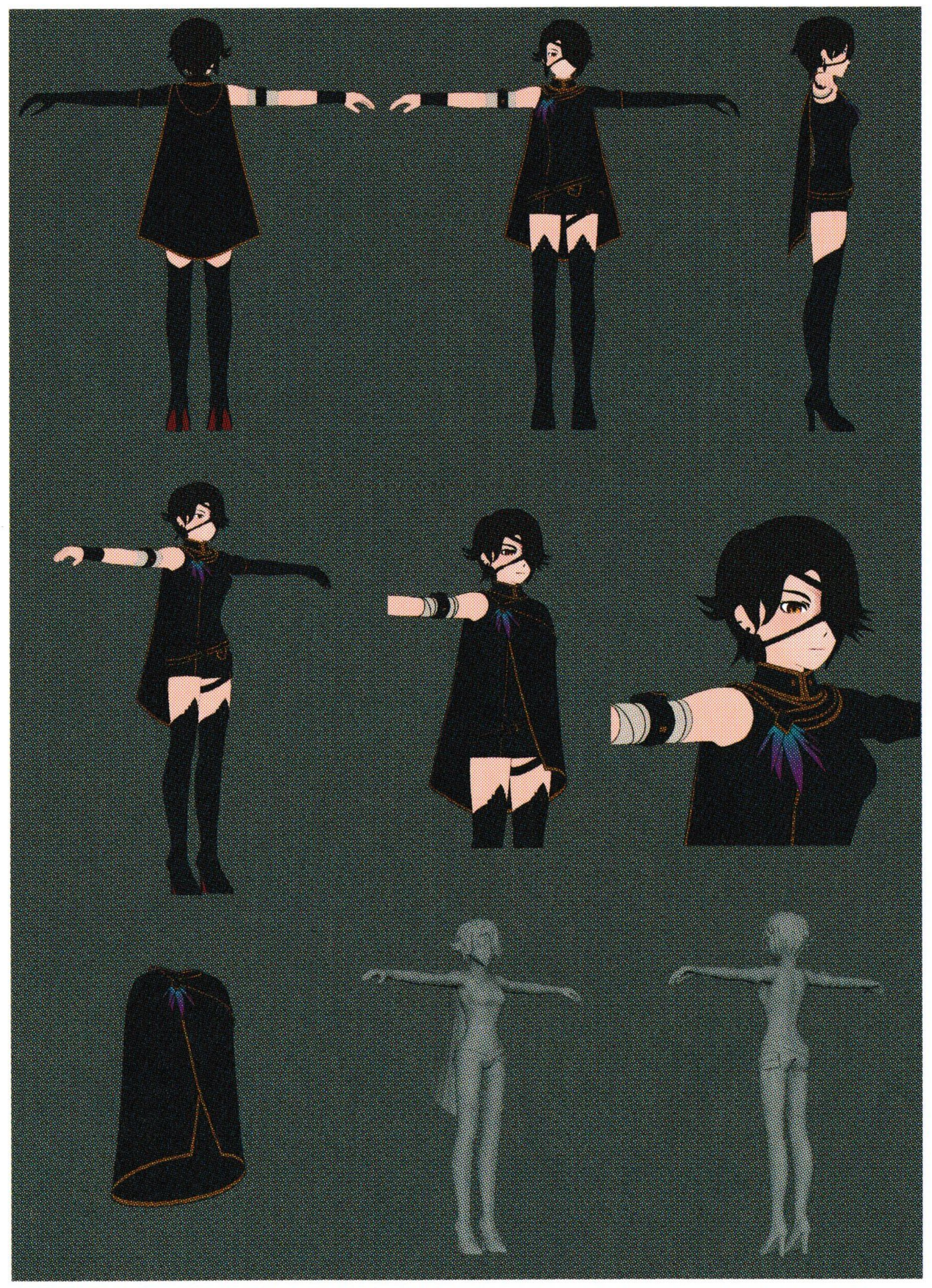
Cinder Fall

シンダー・フォール

CV Jessica Nigri／甲斐田裕子 **SEMBLANCE** スコーチング・カレス **WEAPON** ミッドナイト

ABOUT CHARACTER

圧倒的な戦闘能力と冷酷さをもって先代の『秋の女神』だったアンバーからその力を奪い、ビーコン襲撃時にはオズピン、ピュラをも殺害した。ルビーの『銀の眼の戦士』の力により、左目と左腕を失う深刻なダメージを負うが、セイラムの元でグリムを合成するという特殊な治療を受け戦線復帰する。『春の女神』であるレイヴンとの激闘により敗北し、瀕死の状態にあったが、通りすがりの女性から生気を奪い回復。さらにルビーへの執着を募らせ、セイラムの元には戻らず単独で行動している。思いがけずニオと再会し、ルビーへの復讐のために手を組んだ。





Neopolitan

ニオポリタン

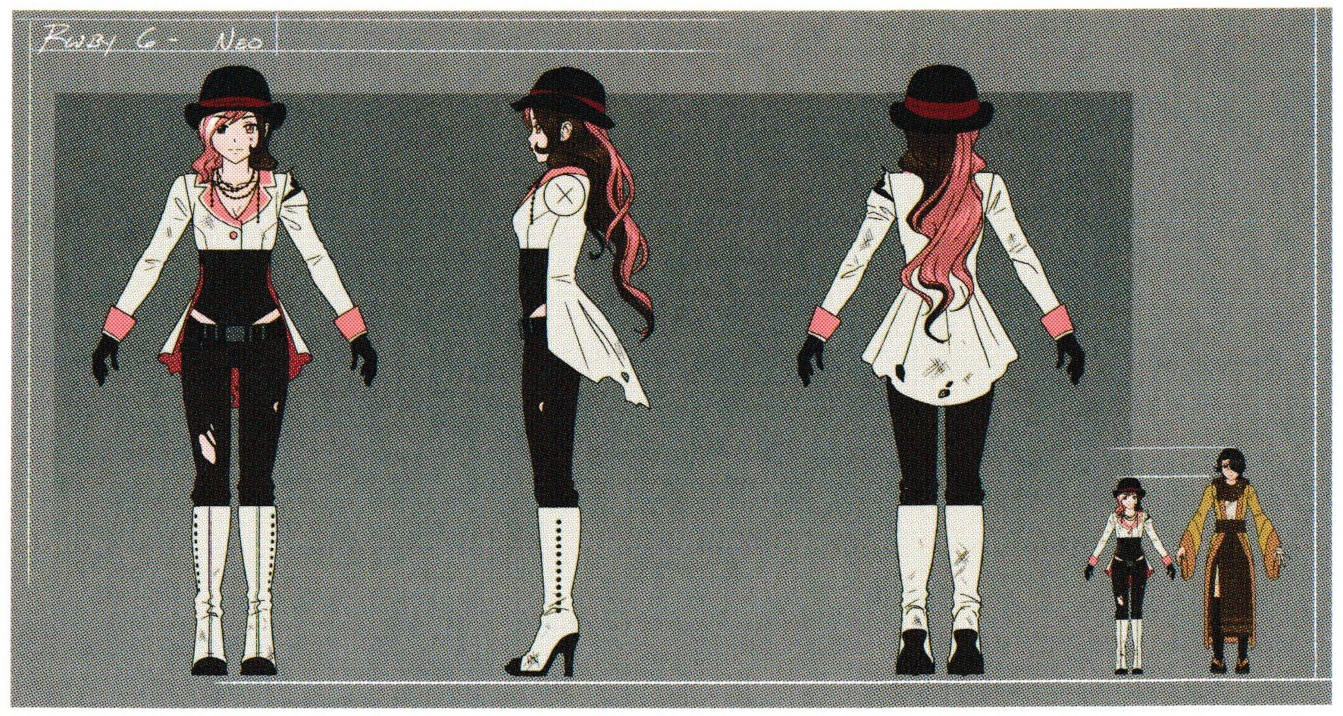
ABOUT CHARACTER

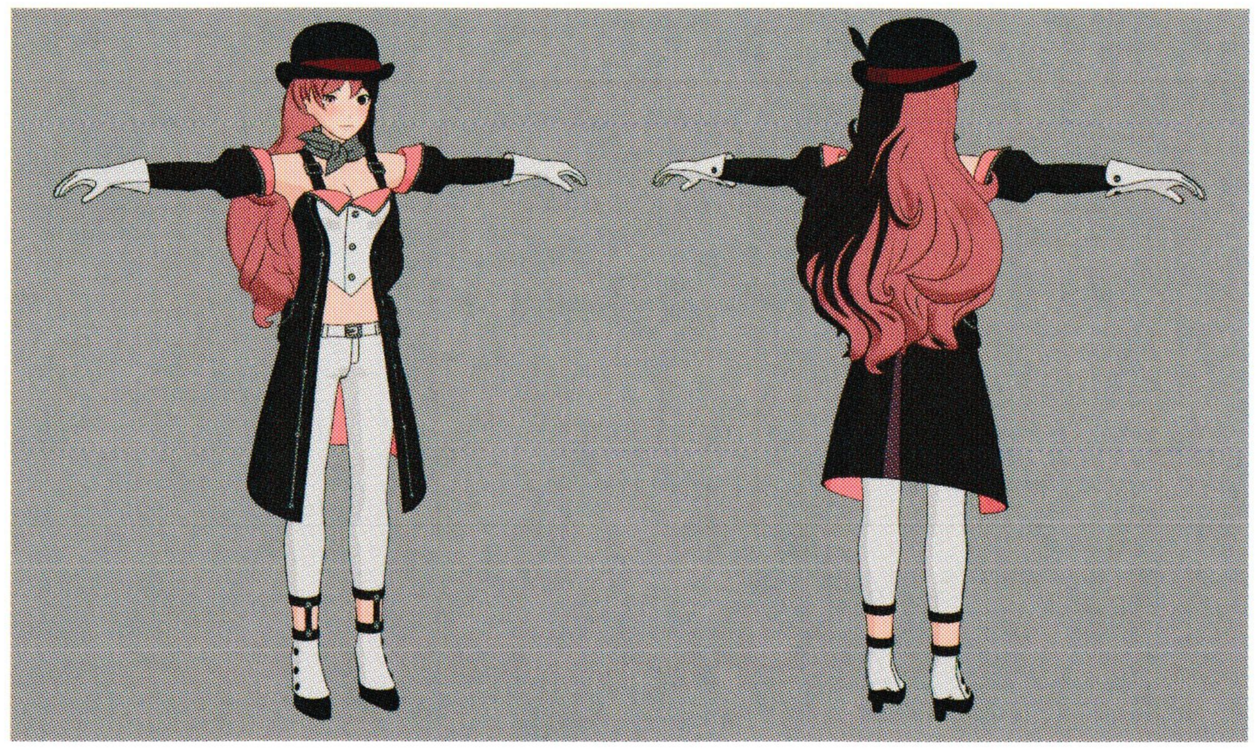
死んだローマンの相棒だったが、ビーコン襲撃時にルビーとの戦いの最中、行方知れずとなっていた。ルビーをローマンの仇とし、シンダーと手を組む。生まれつき言葉を発することができず、小柄ながらも高い戦闘能力を誇り、強力なセンブランスによる罠にルビーたちは度々窮地へ追い込まれている。

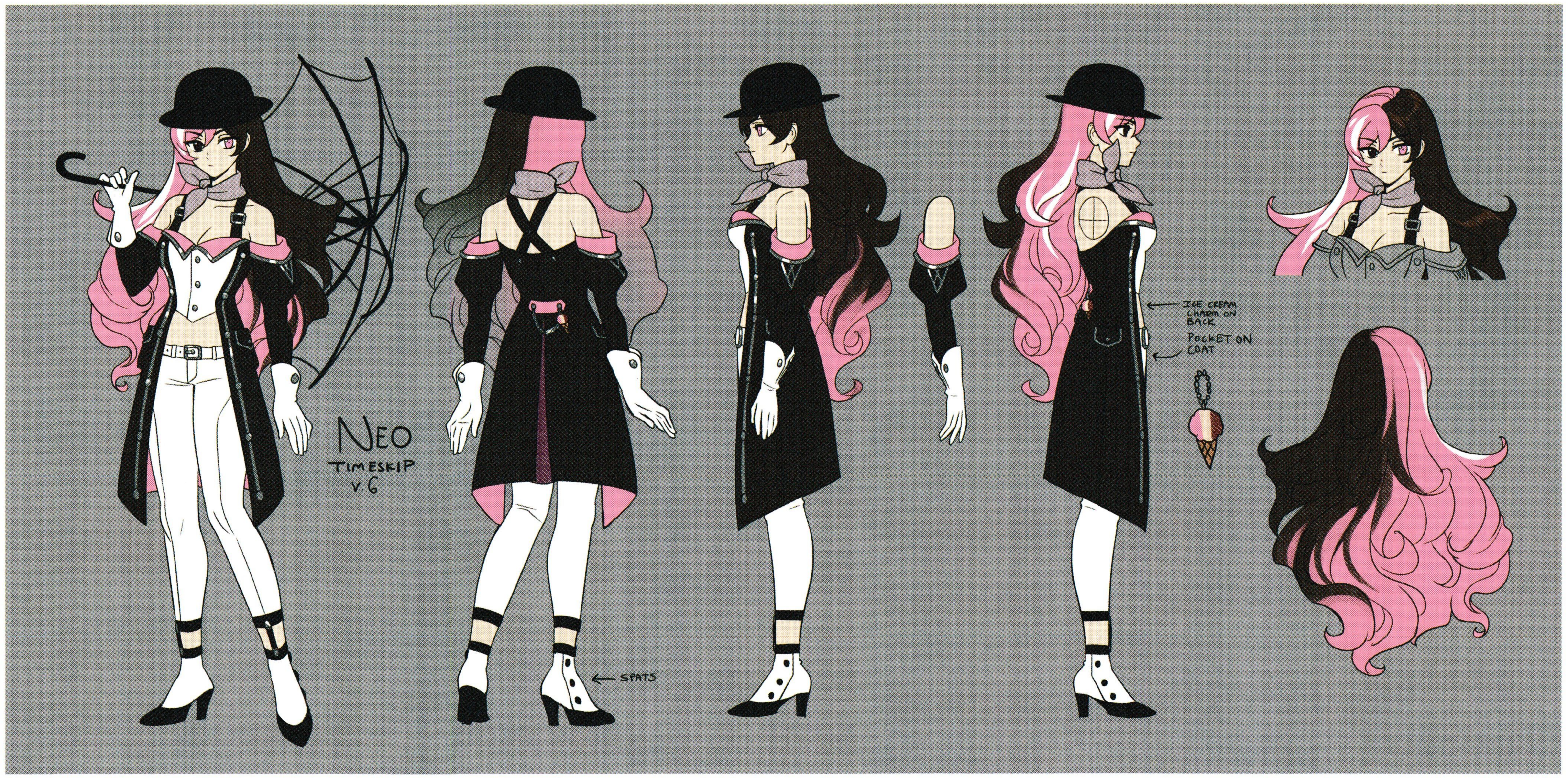
CV ―／― **SEMBLANCE** オーバーアクティブ・イマジネーション
WEAPON ハッシュ

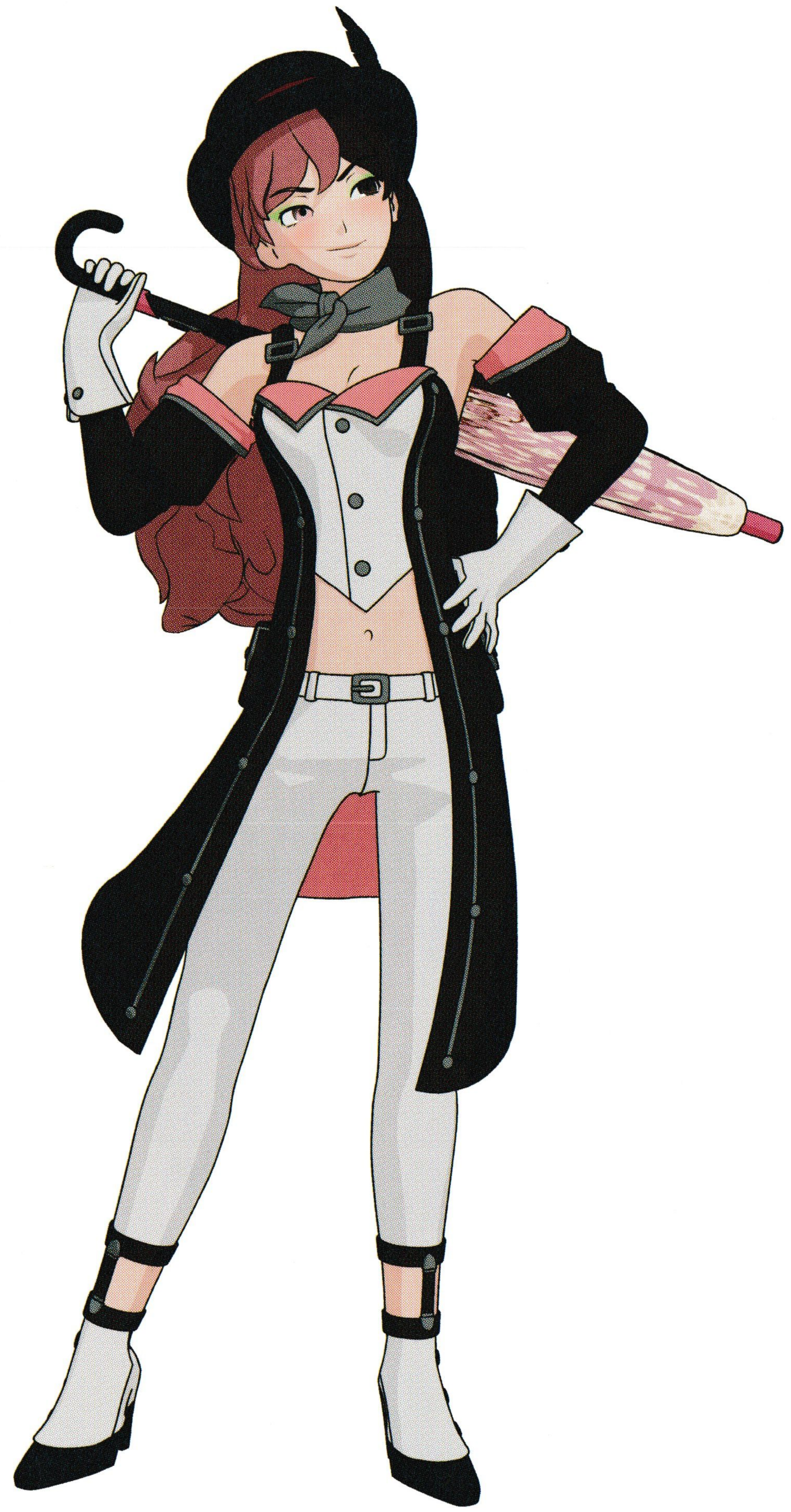
About Style by Erin Winn

ローマンの帽子をかぶせたかったので、ボウシに合うデザインにすることが重要でした。スカーフもポイントです。背面のアイスクリームキーホルダーはとてもかわいいポイントなのですが、残念ながらあまり見えません。









Tyrian Callows

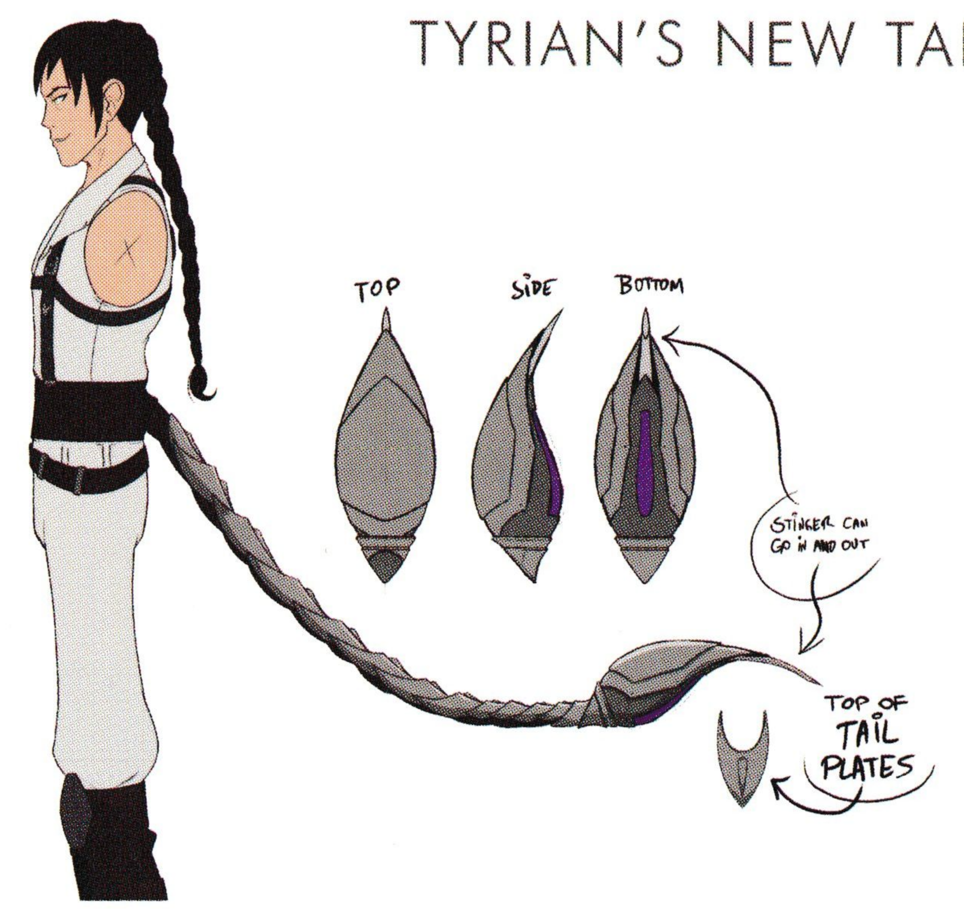
ティリアン・キャロウズ

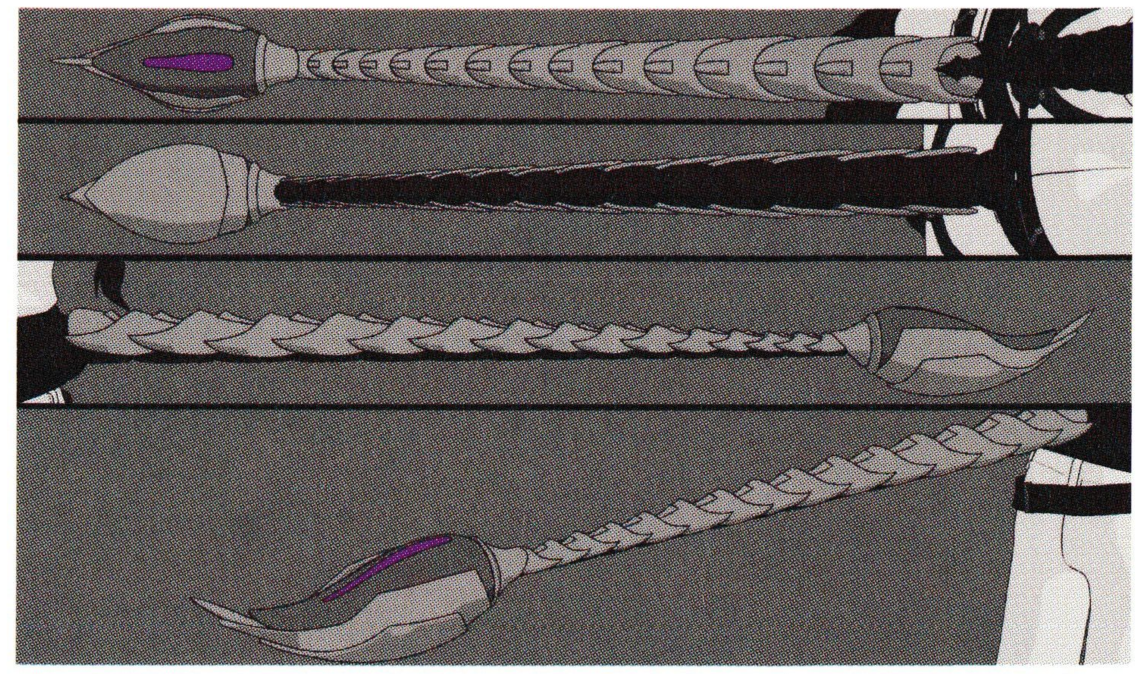
CV Josh Grelle／塩屋 翼　**SEMBLANCE** オーラ・ディスラプション
WEAPON クイーンズ・サーヴァンツ　**特殊能力** スコーピオン・ストリンガー（尻尾の先から毒を出す）

ABOUT CHARACTER

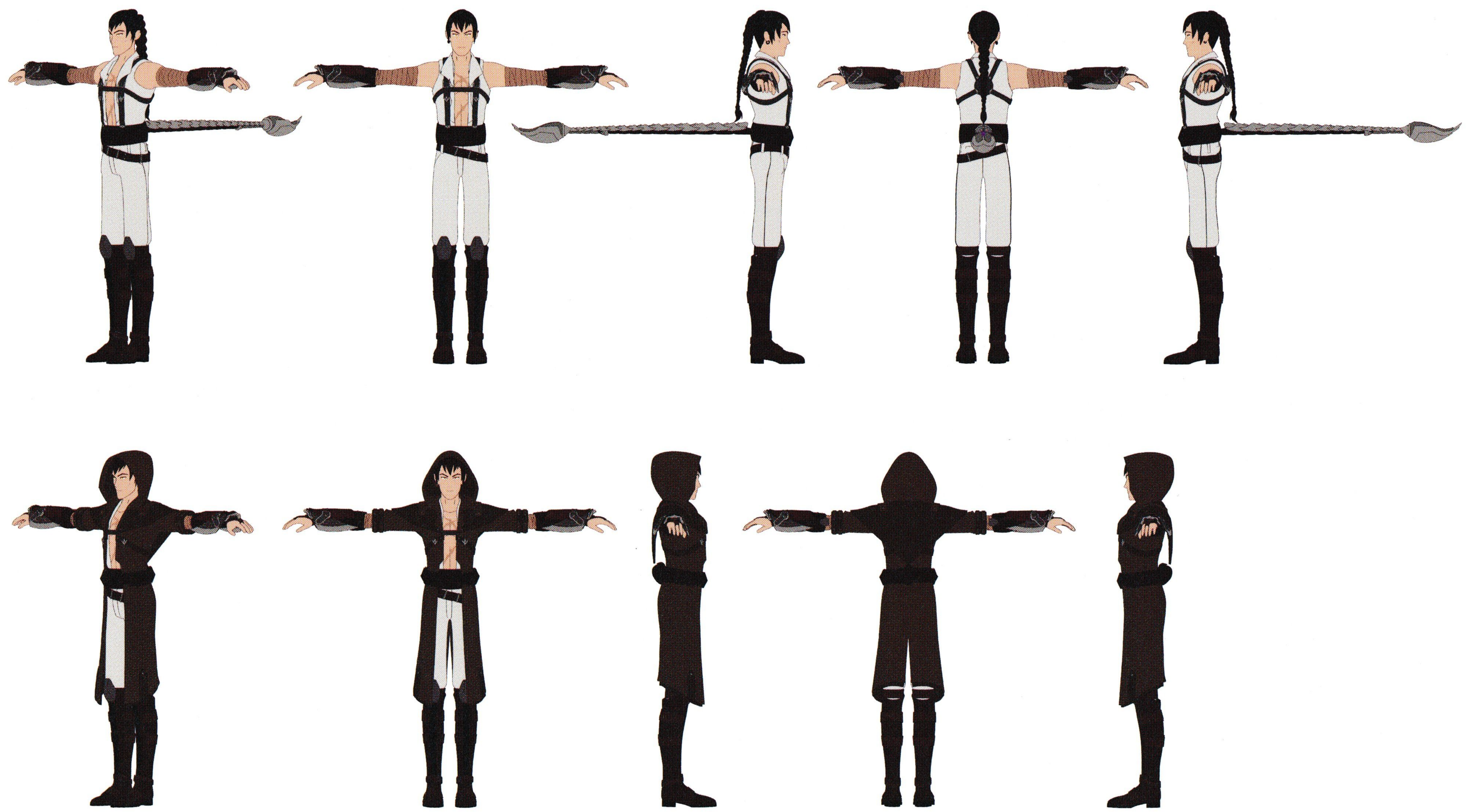
サソリの尾を持つファウナスで、セイラムを女王と敬う。ルビー捕獲の任を受けて襲撃した際に切られた尾を機械化し、戦線復帰。

TYRIAN'S NEW TAIL









Caroline Cordovin

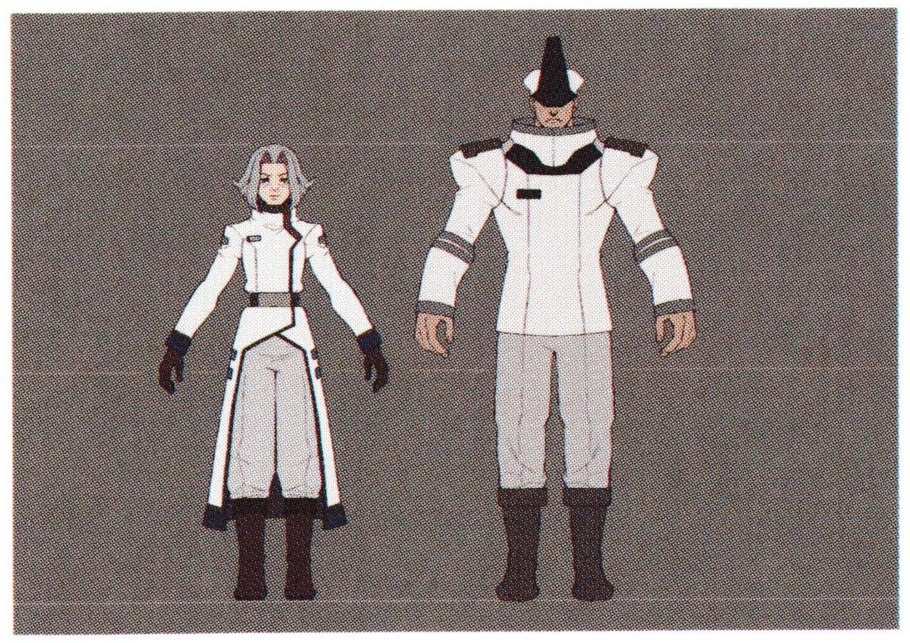
キャロライン・コルドヴィン

CV Mela Lee ／塩田朋子

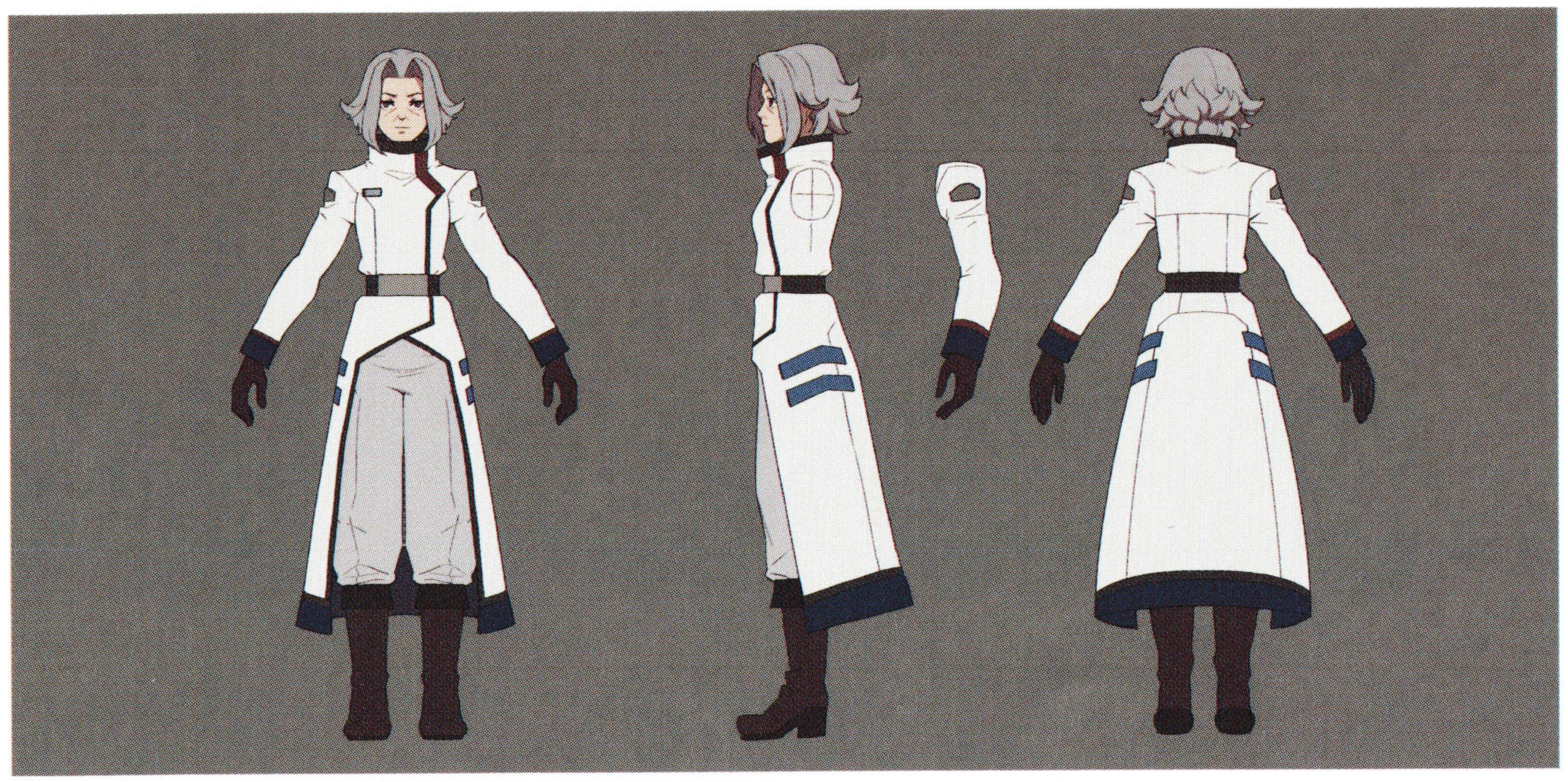
ABOUT CHARACTER

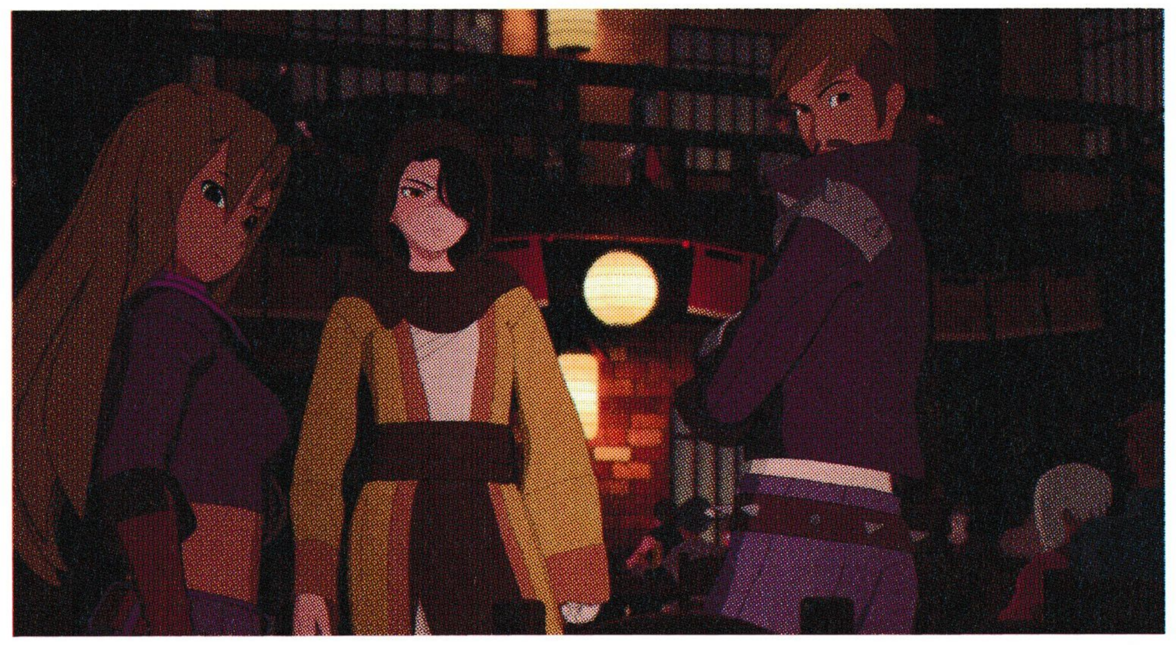
アトラス軍基地の特別司令官でマリーアとは過去に因縁があり、犬猿の仲。





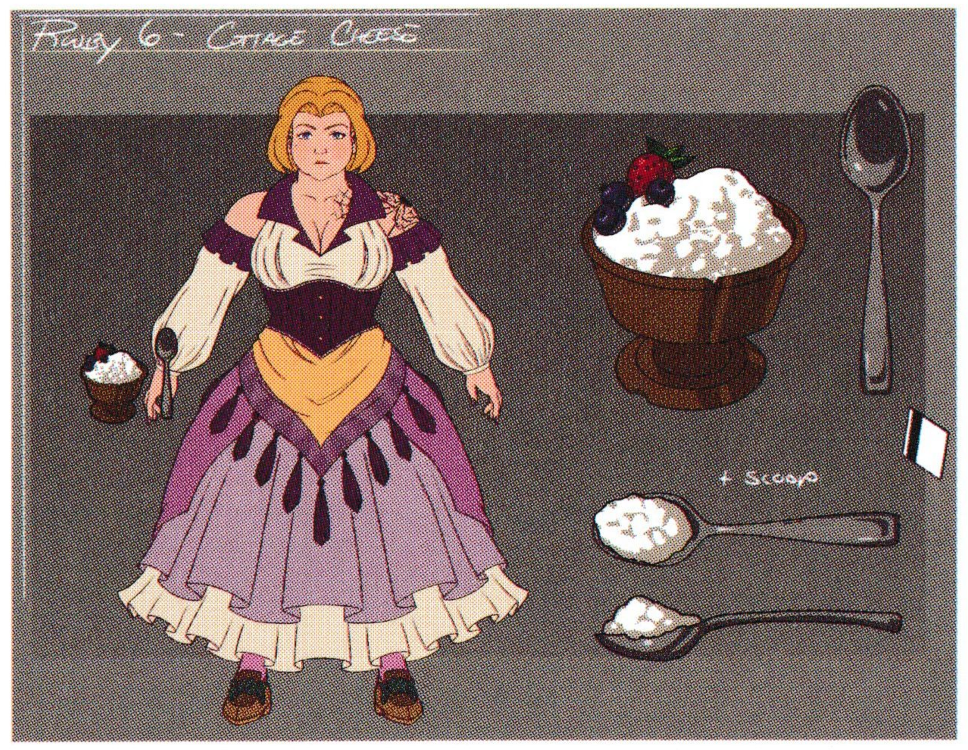
コルドヴィンとアトラス兵







スパイダーズのメンバーたち





Lil' Miss Malachite

リル・ミス・マラカイト

CV Luci Christian ／櫻庭有紗

ABOUT CHARACTER

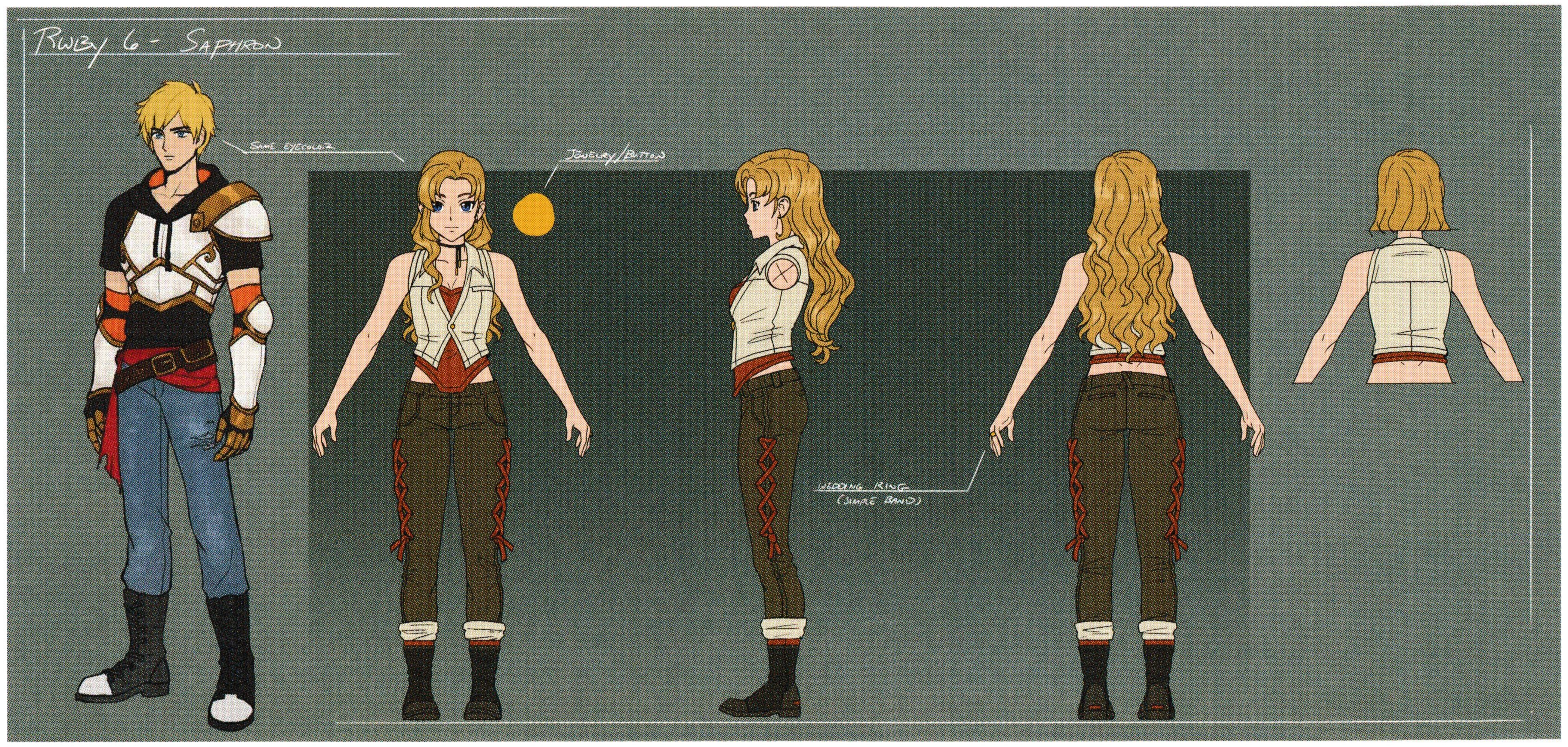
ミストラルの裏町を牛耳る犯罪シンジケート、『スパイダーズ』のリーダー。情報屋でもある。ヴェイルのジュニアの店でボディガードを務めるマラカイト姉妹の母。



Saphron Cotta Arc

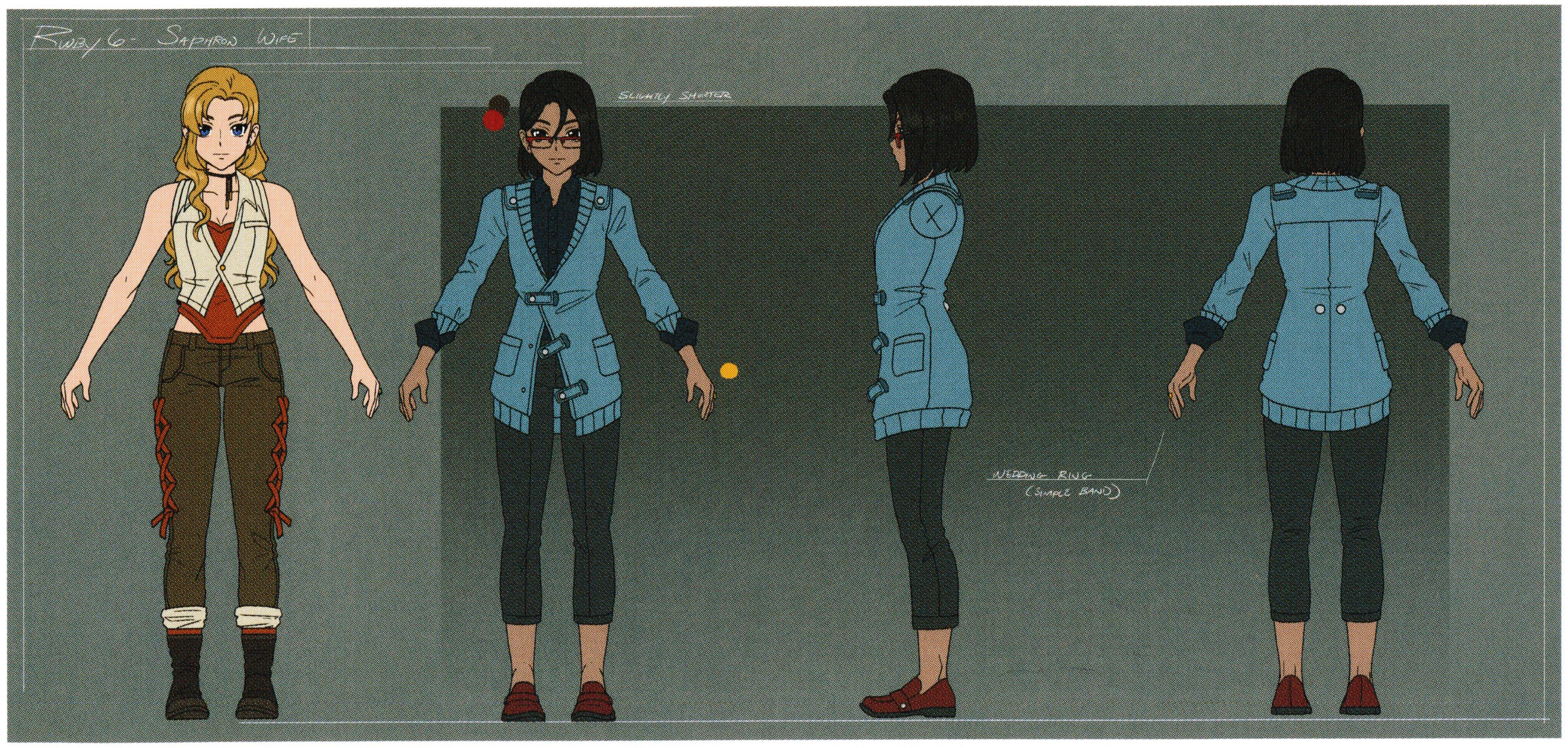
サフロン・コッタ・アーク

CV Lindsay Sheppard ／松井暁波



ABOUT CHARACTER

アーガスの街に住むジョーンの7人いる姉の1人で、幼い頃から末の弟である彼を溺愛し、女装などをさせていた。テラと同性婚しており、エイドリアンという幼い息子がいる。



Terra Cotta Arc

テラ・コッタ・アーク

CV Jamie Smith ／熊谷海麗

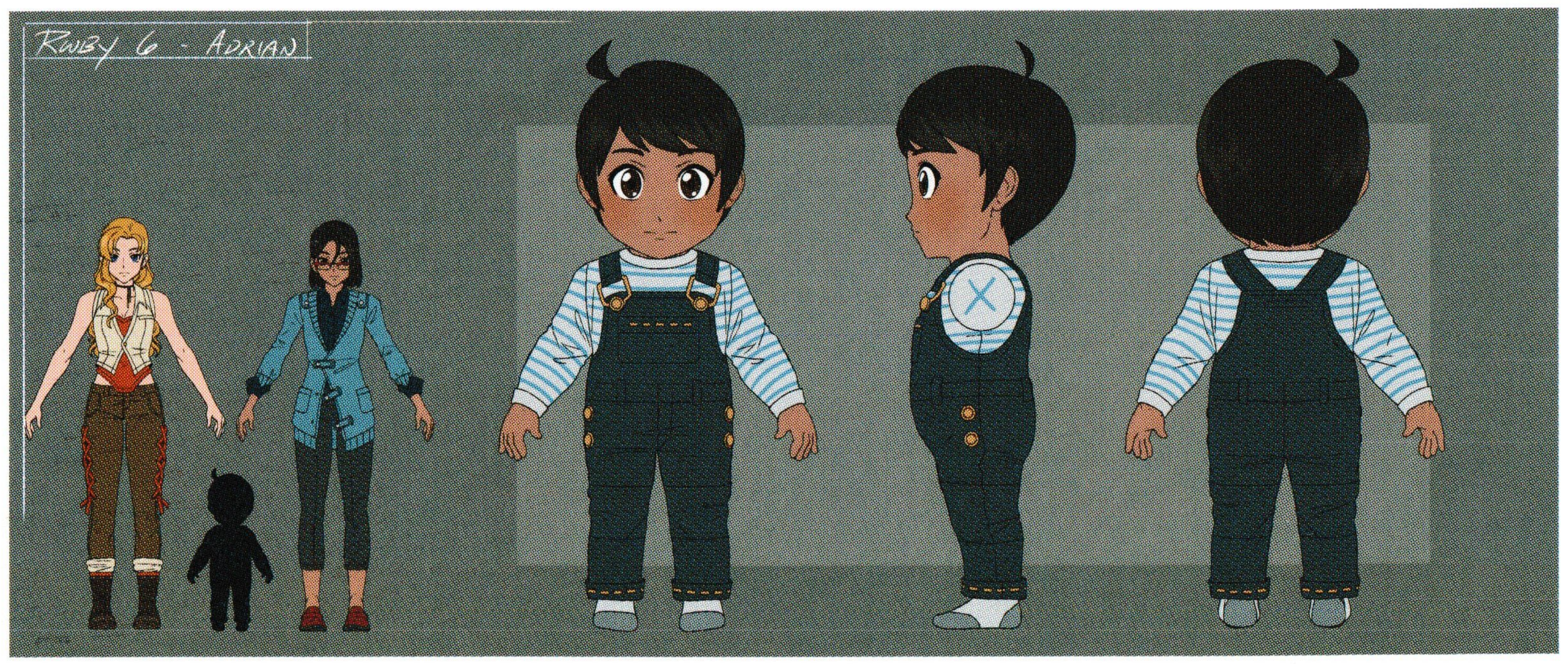
ABOUT CHARACTER

サフロンの妻でCCT技術者。ルビーたちがアトラスに渡るため協力する。

Adrian Cotta Arc

エイドリアン・コッタ・アーク

CV Lucella Wren Clary ／伊瀬茉莉也



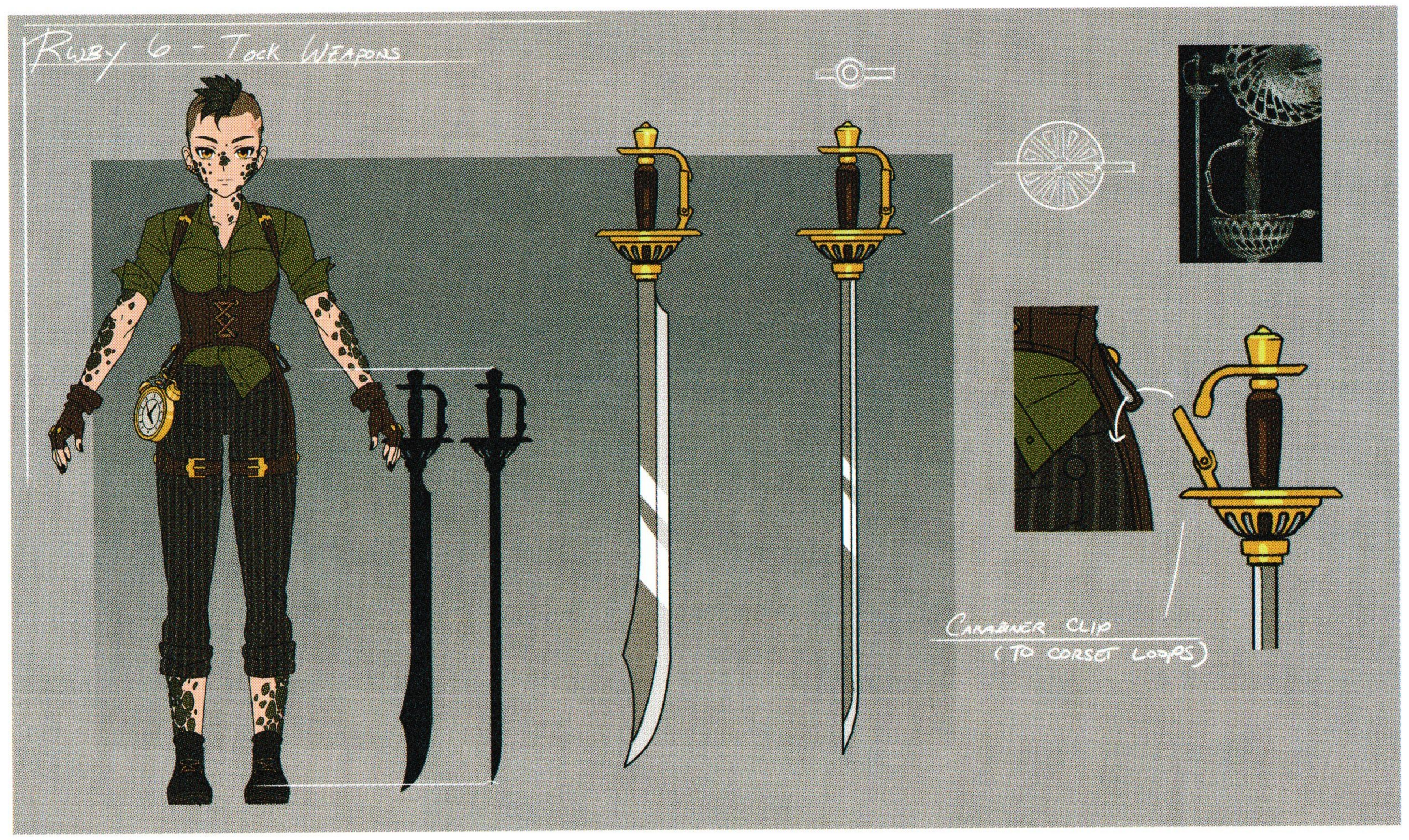
Tock

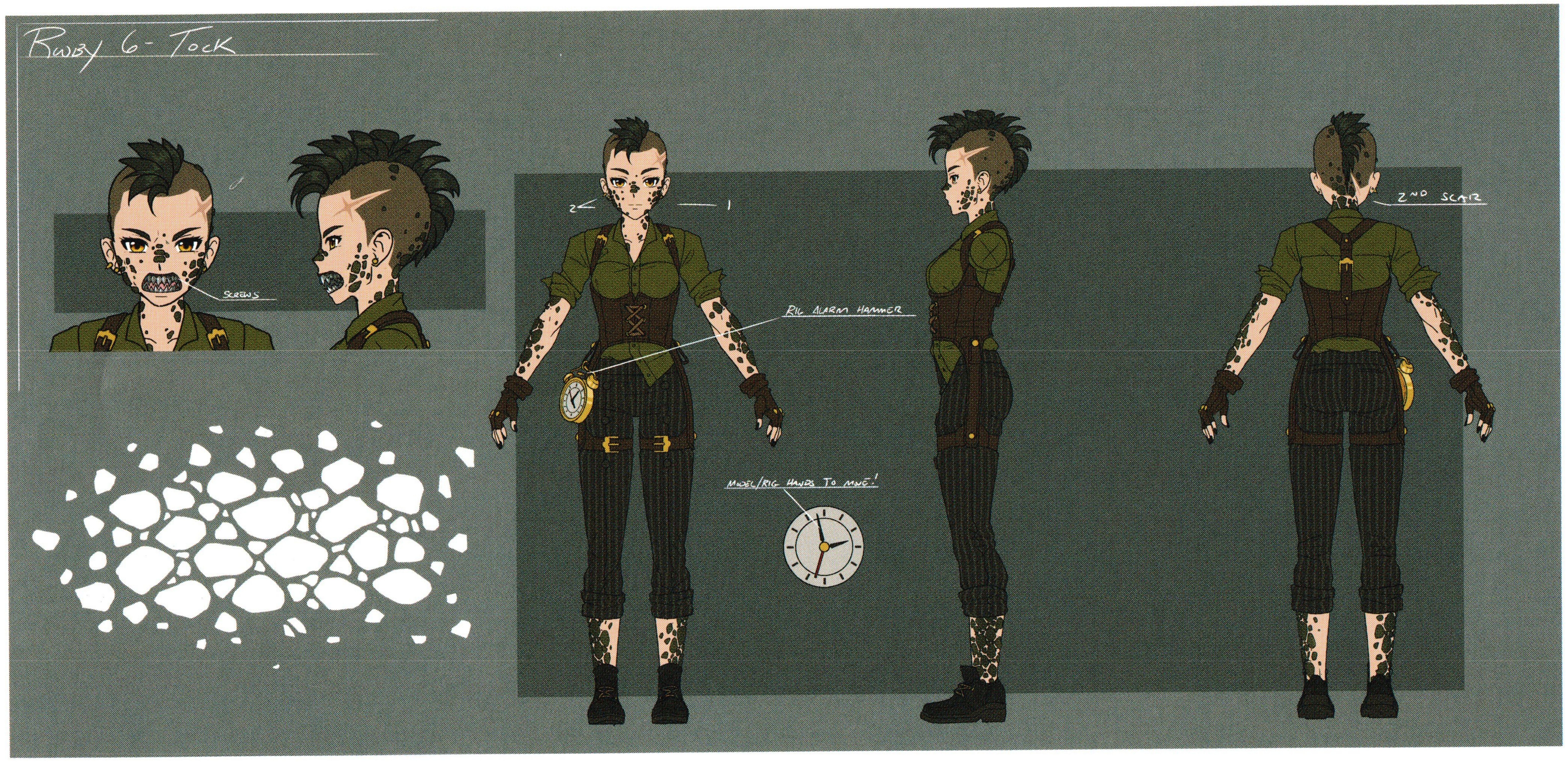
トック

CV Ruth Urquhart ／藤原夏海

ABOUT CHARACTER

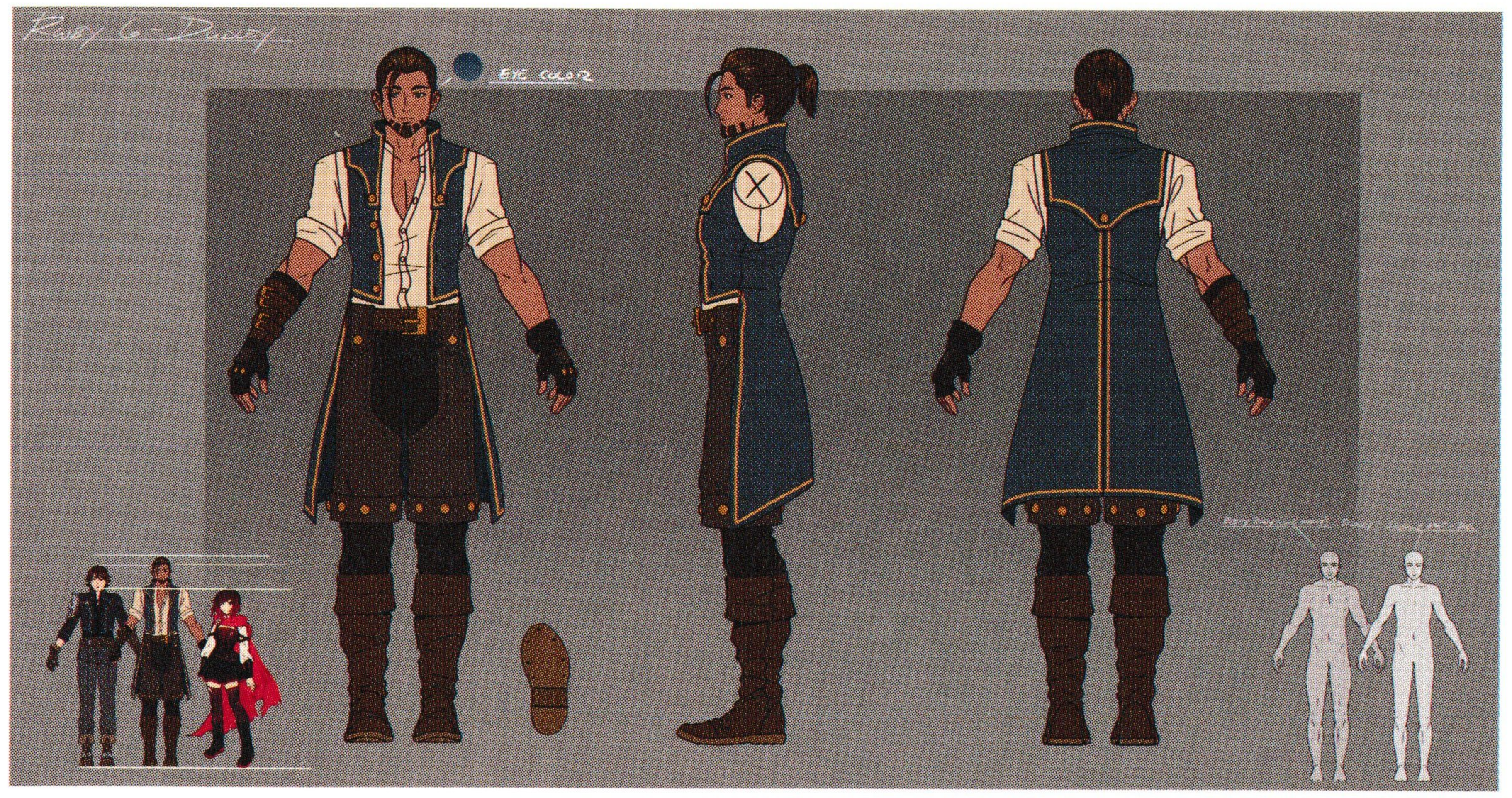
ワニのファウナス。過去、セイラムに雇われマリーアの両眼を奪った。











ABOUT CHARACTER

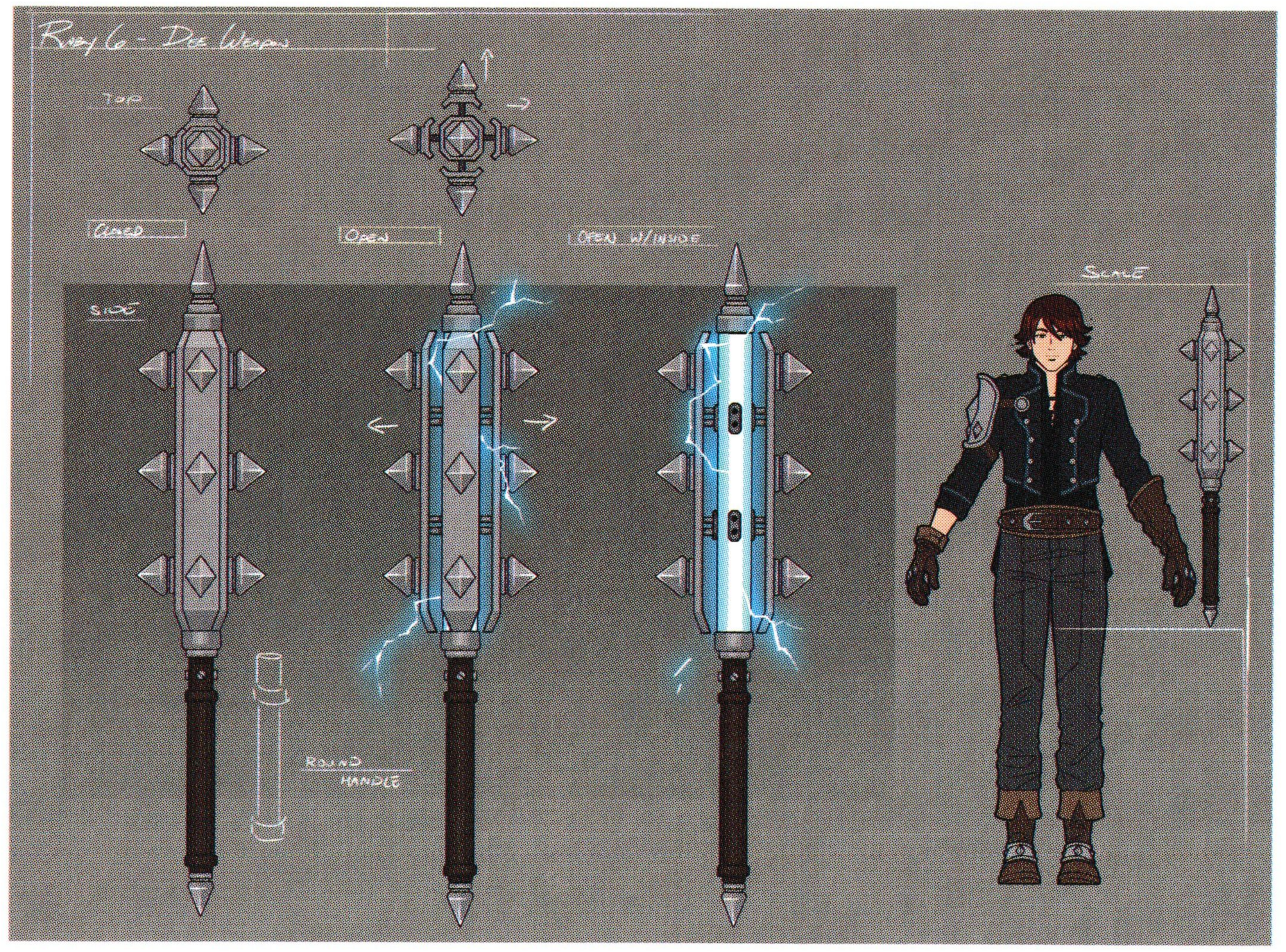
アーガス行きの列車護衛に雇われていたハンター。

Dudley

ダドリー

CV Christopher Guerrero ／川原元幸
SEMBLANCE 不明
WEAPON ライフル（名称不明）





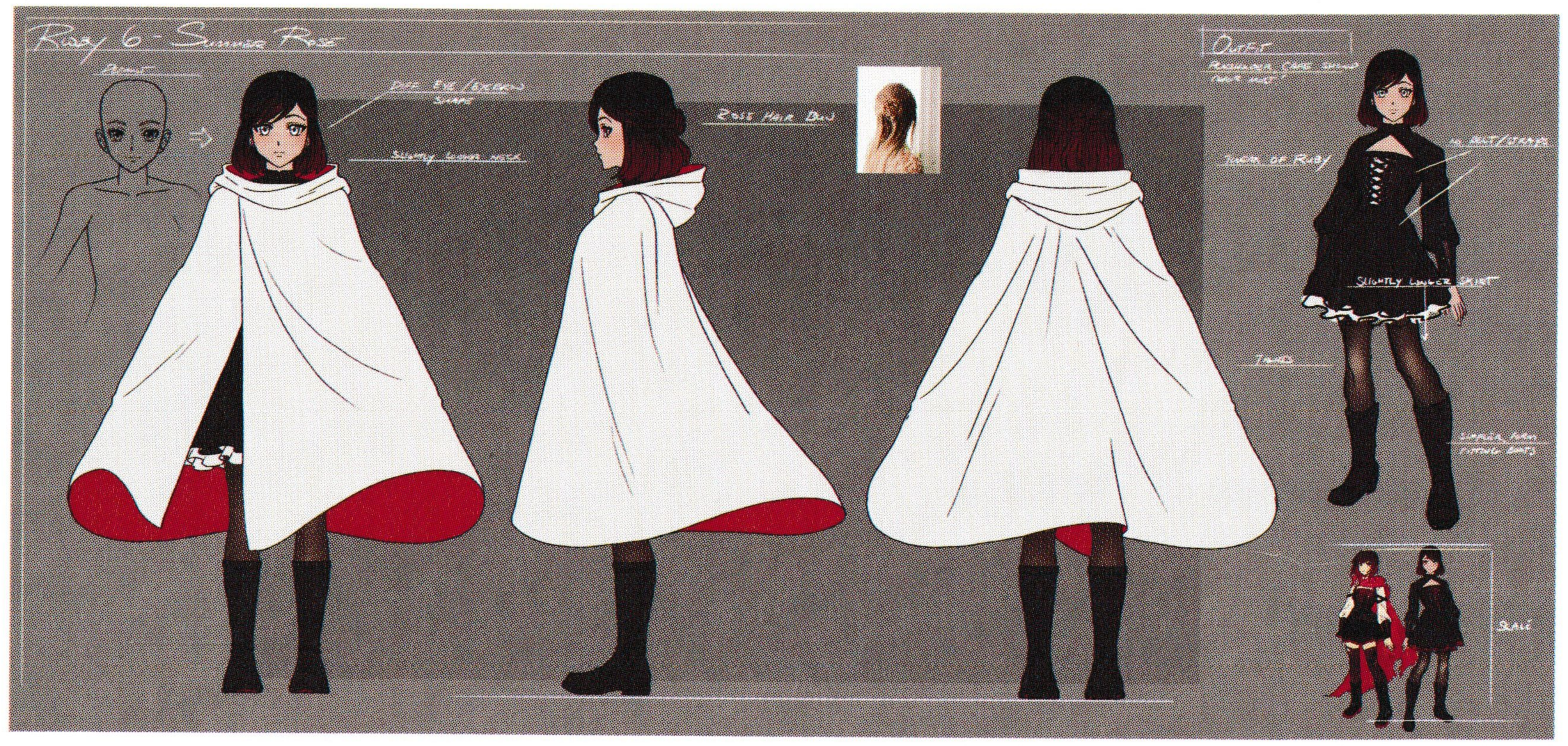
ABOUT CHARACTER

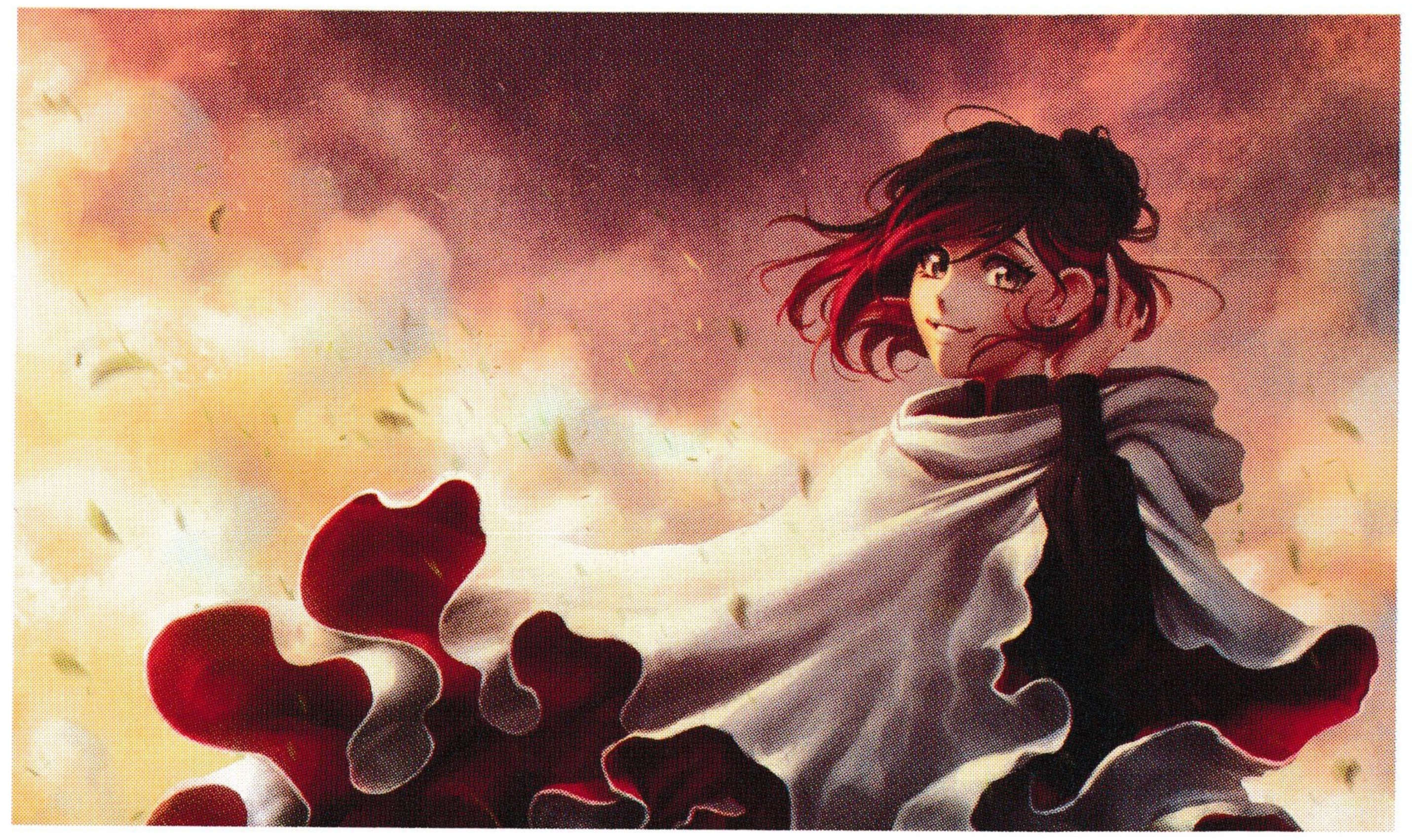
アーガス行きの列車護衛に雇われていたハンター。

Dee

ディー

CV Alex Mai ／中村和正 **SEMBLANCE** 不明 **WEAPON** スパイク付きの棍棒（名称不明）





Summer Rose

サマー・ローズ

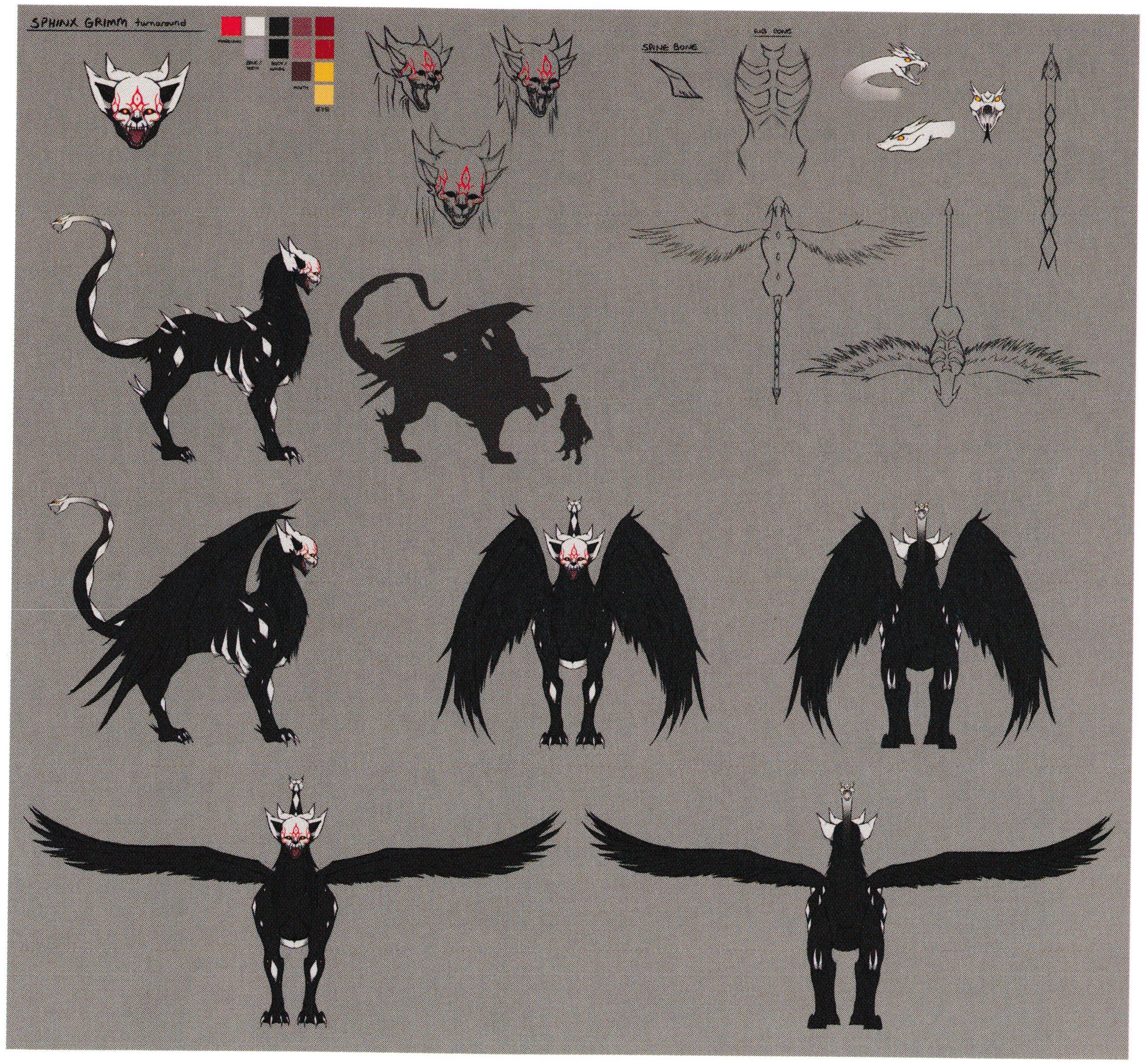
CV Morgan Laure ／花澤香菜
SEMBLANCE 不明 **WEAPON** サンダード・ローズ

ABOUT CHARACTER

ルビーの母で、ヤンの実母・レイヴンが去った後に父・タイヤンのパートナーとなり、姉妹を育てた。ルビーと同じく『銀の眼の力』を持ち、非常に優秀なハンターで、タイヤンやレイヴン、クロウとともにチームSTRQを組み、リーダーとして活躍していた。ルビーたちの故郷・パッチ島には彼女の墓標があるが、ルビーたちが幼い頃にオズピンから任務を受け旅立ち、二度と戻ってくることはなかった。

GRIMM

VOLUME 6 ❖ グリム

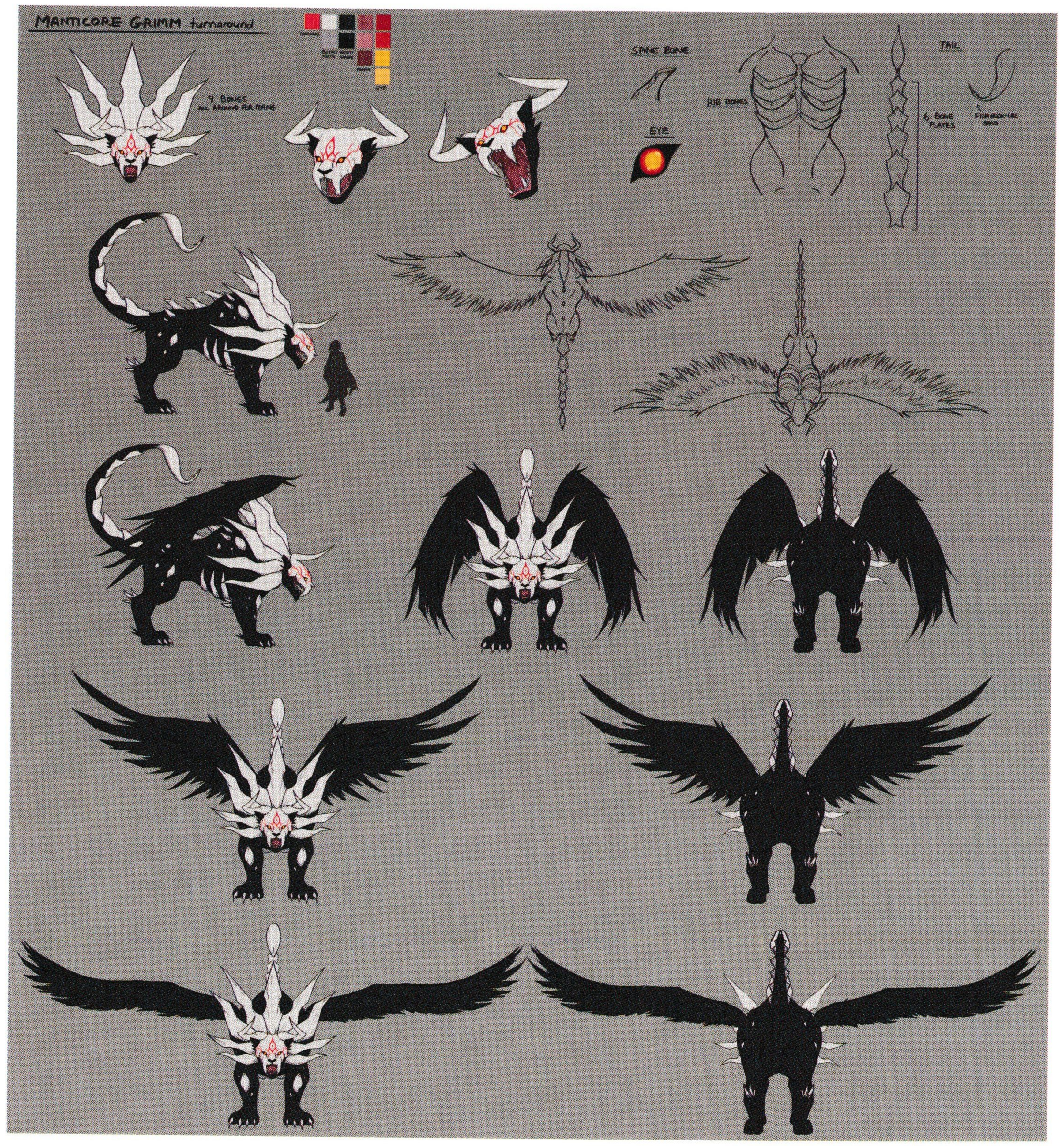






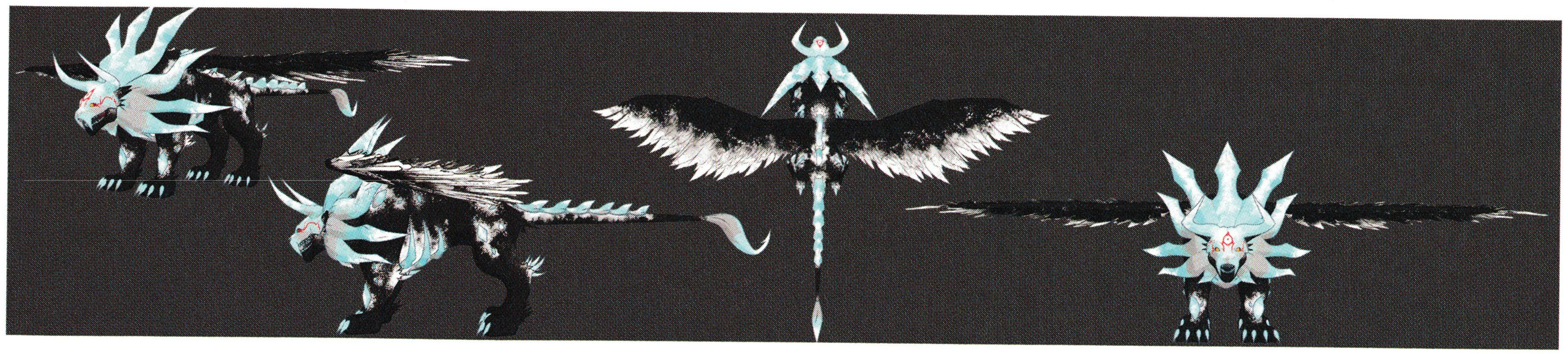
スフィンクス Sphinx

大きな翼と蛇の尾を持つ。炎を吐き、他のグリムに命令を出すこともできる。



マンティコア Manticora

獅子のような身体に大きな翼と蠍の尾を持っている。

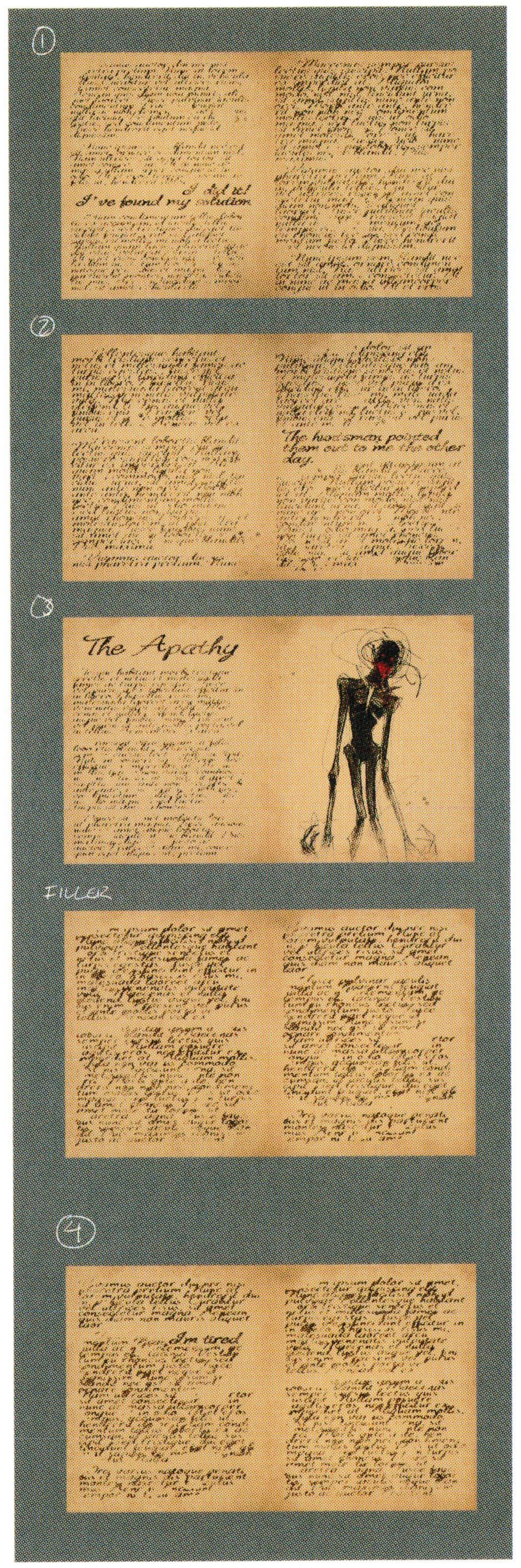




アパシー Apathy

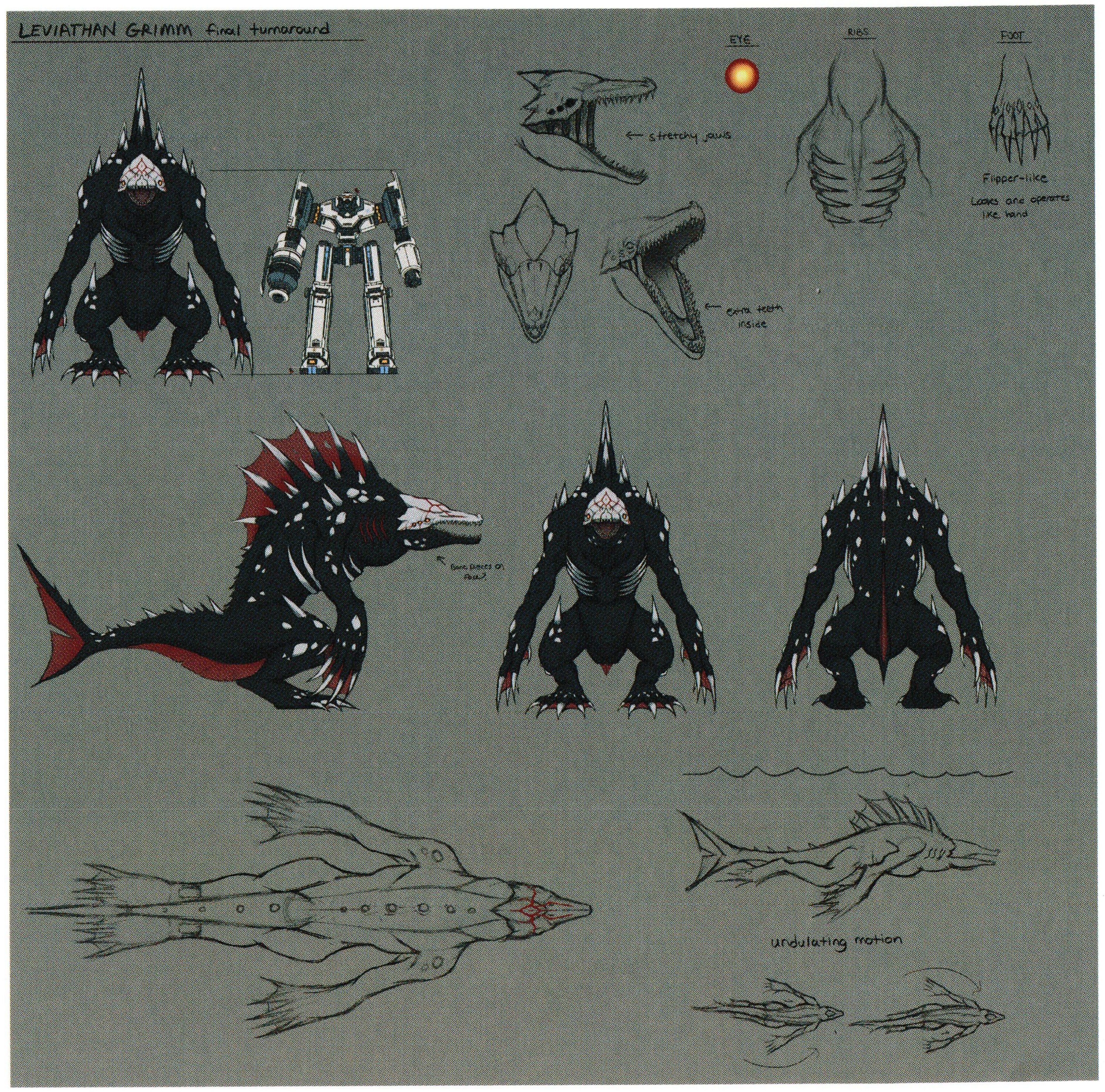
人間の骨格に似ている。周囲にいる生物から意志の力を奪う。悲鳴をあげることで相手をさらに早く消耗させることもできる。意志を奪われた獲物は弱り、意識のないまま殺される。物理的な攻撃や炎に強い。

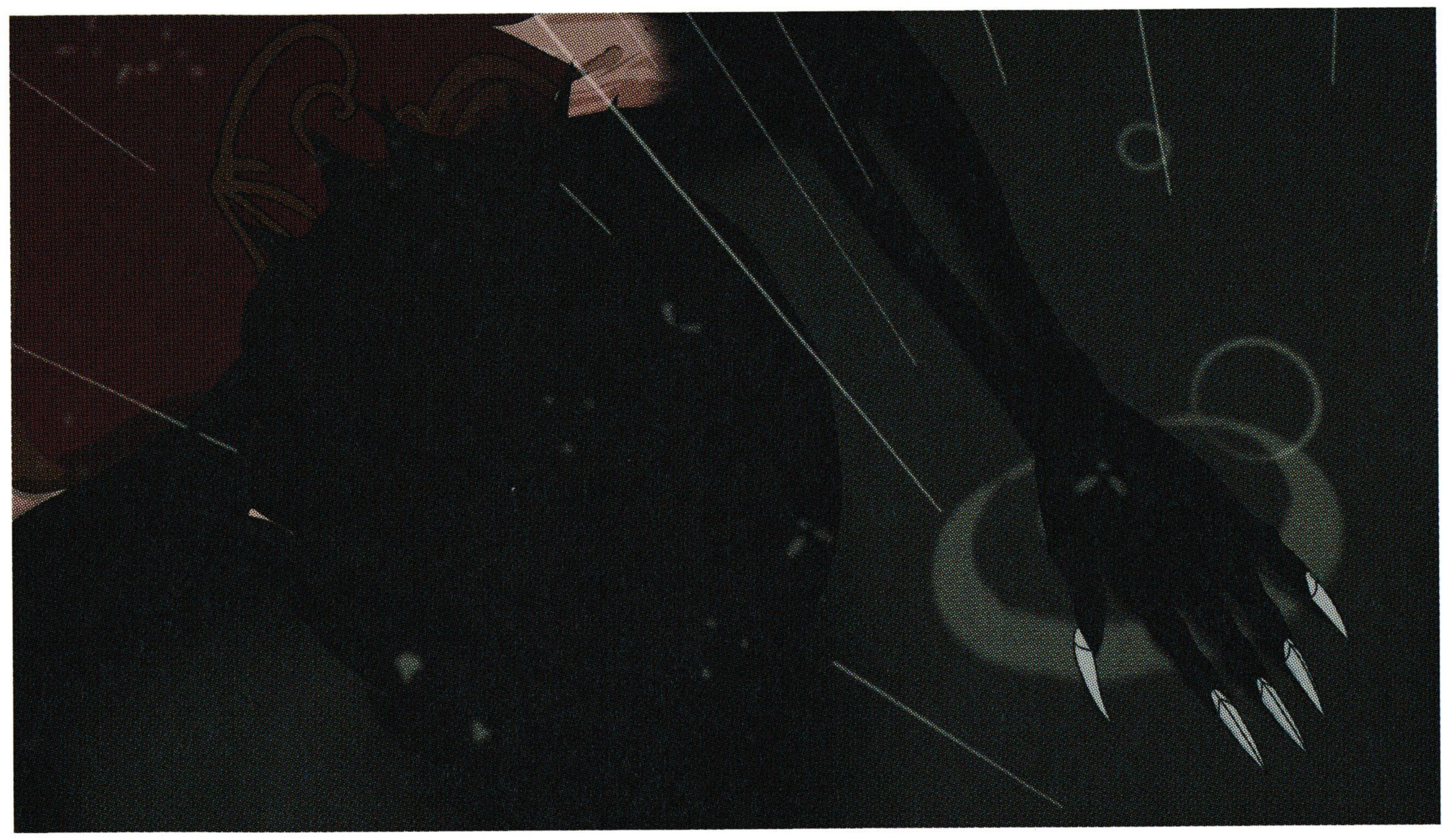
バーンズの日記



リヴァイアサン Leviathan

巨大でイルカのような頭部に人型の四肢を持つ、二足歩行型のグリム。水中での活動・移動も可能。激しい破壊力を持つ炎を吐き、ミサイルの爆発にも耐える強靭さを持つ。



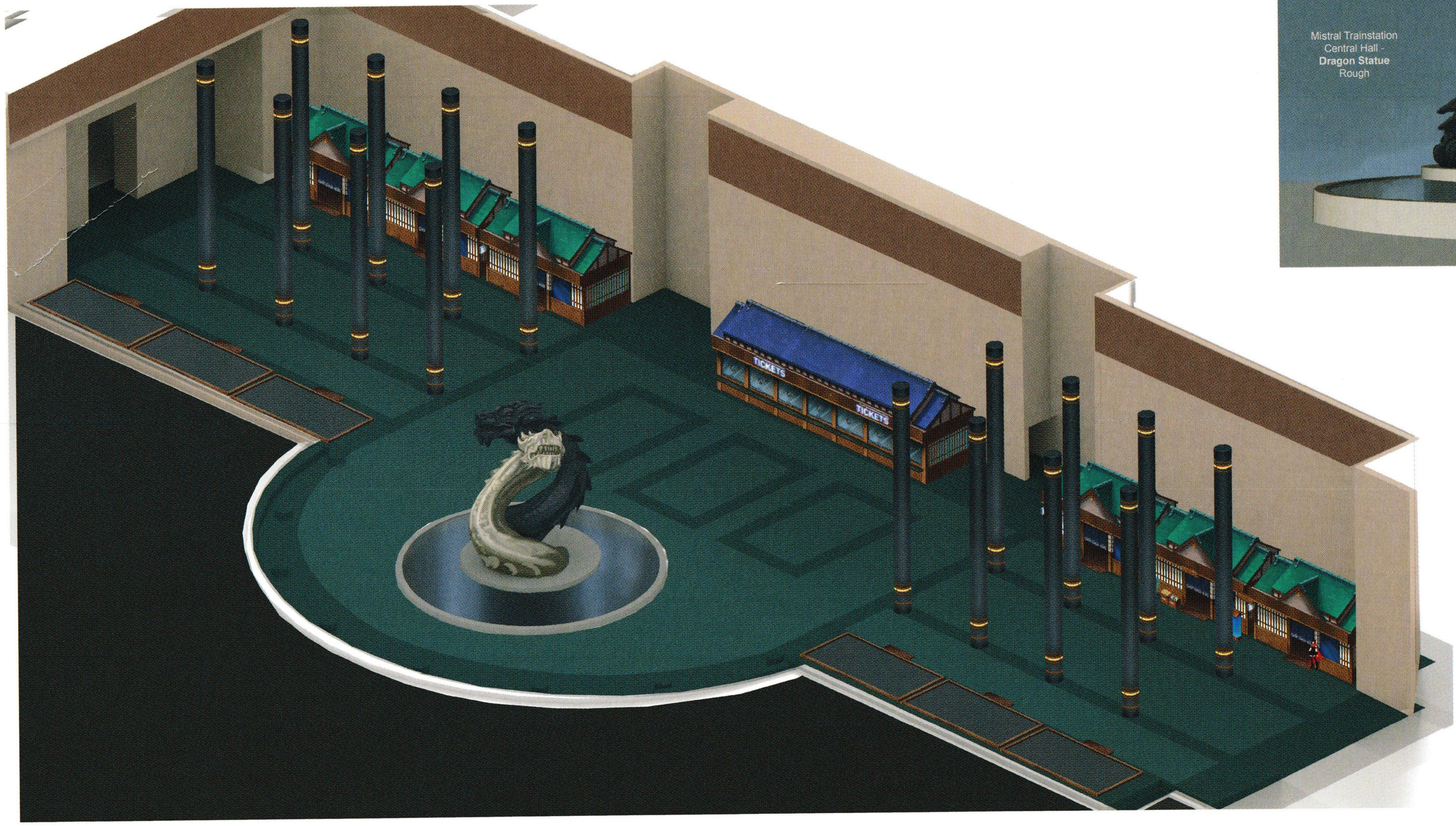


シャドウ・ハンド Shadow Hand

ルビーの『銀の眼の力』を受けたことで失ったシンダーの左腕に移植されたグリム。意思を持っているためシンダーは自身を恐れさせ従わせている。長く伸縮し相手を攻撃、拘束したり、爪から乙女の力を吸い取り奪うことができる。

BACKGROUNDS
VOLUME 6 ❖ 背景美術

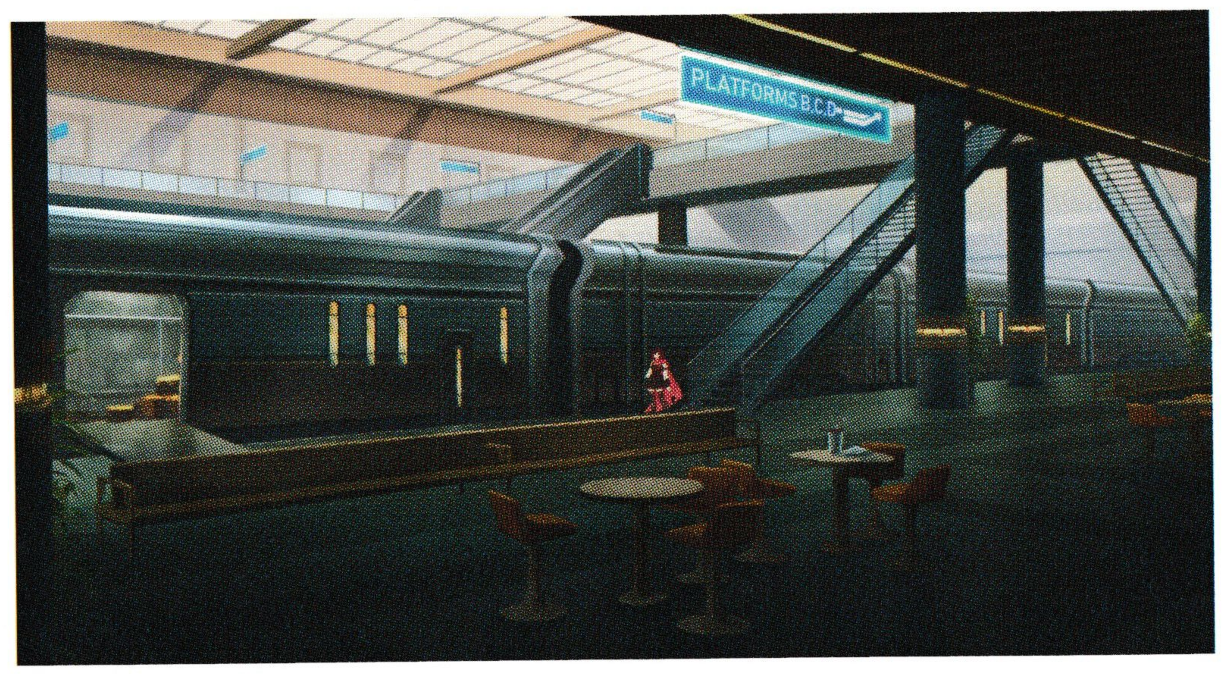
ミストラル駅

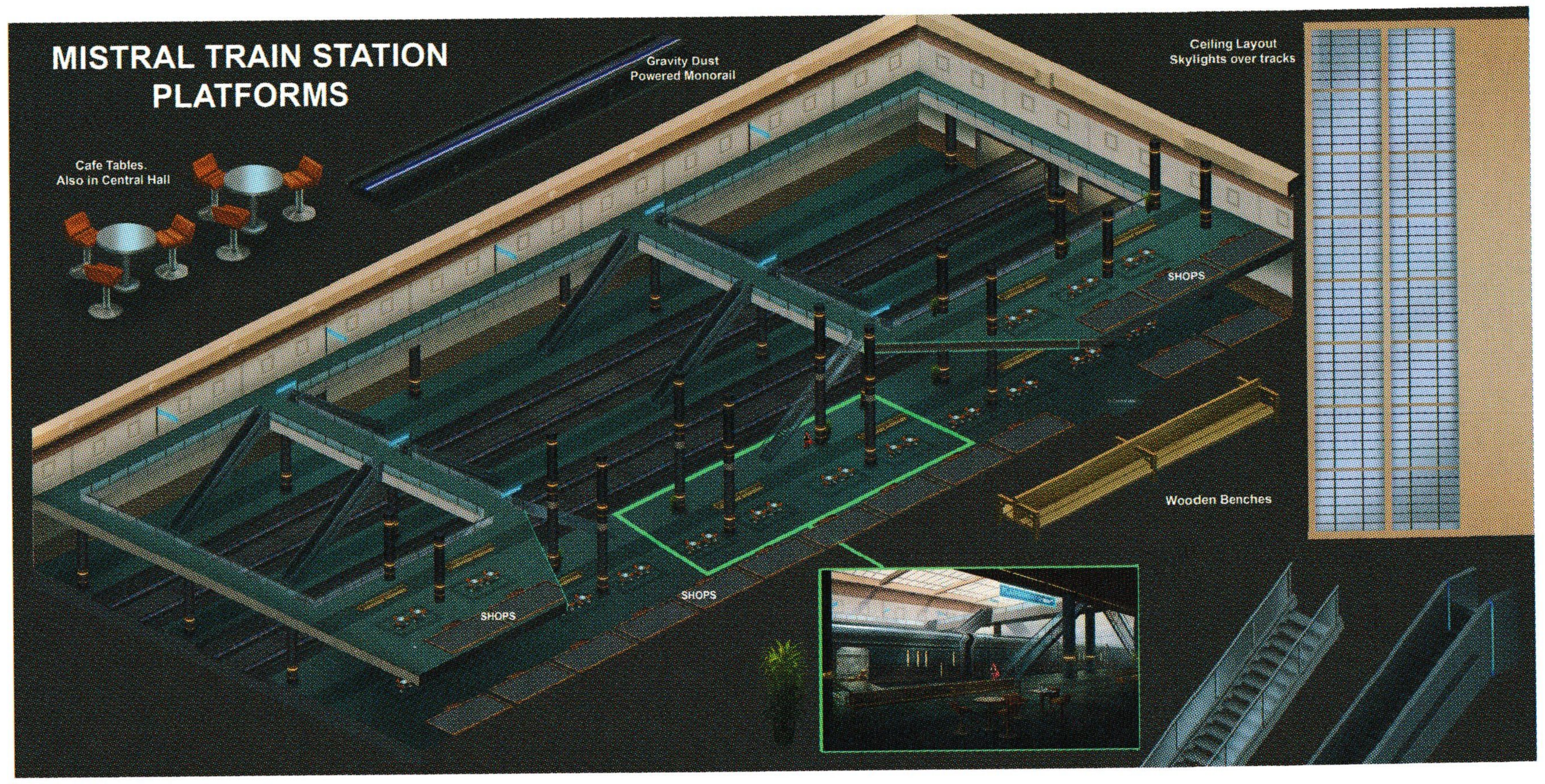








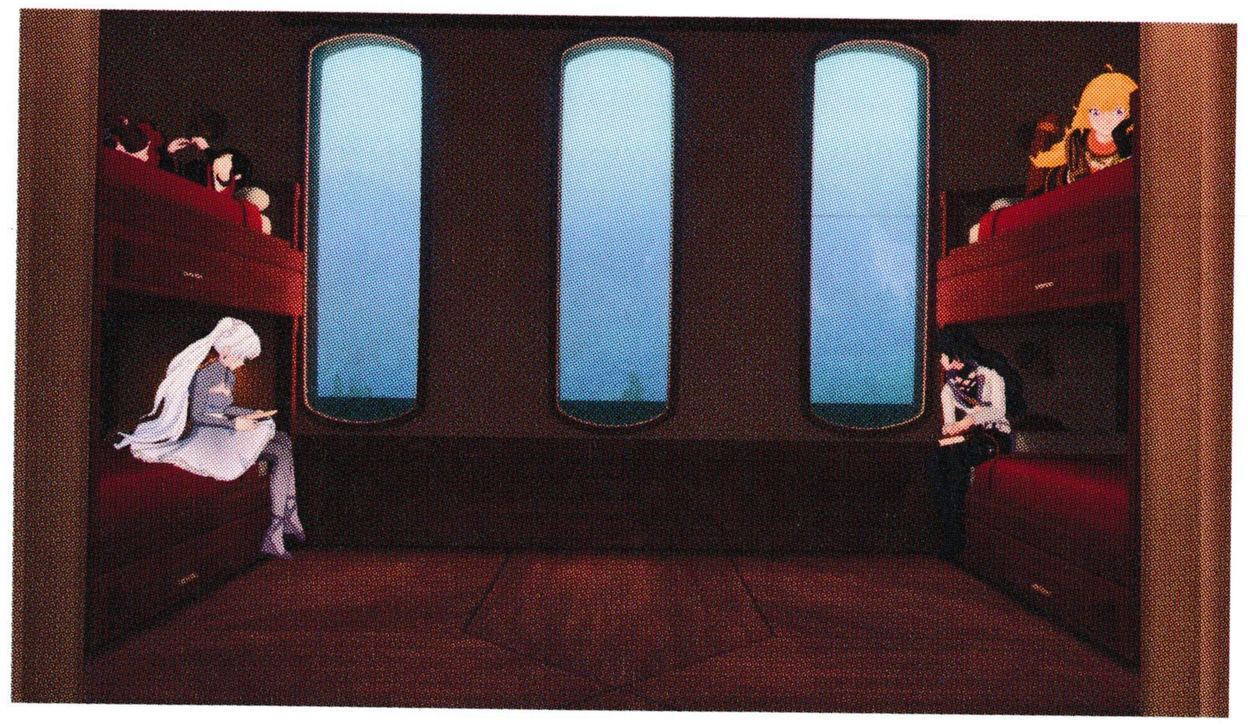






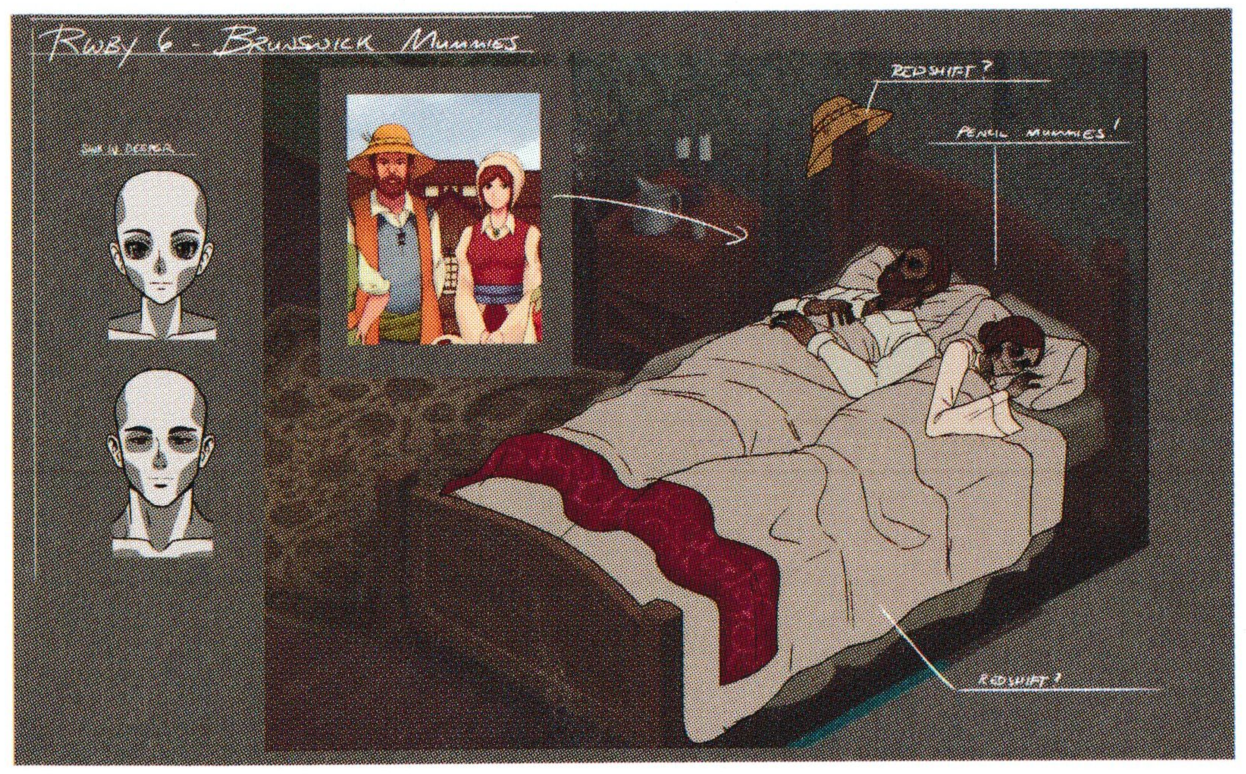
アニマ鉄道


車両外観

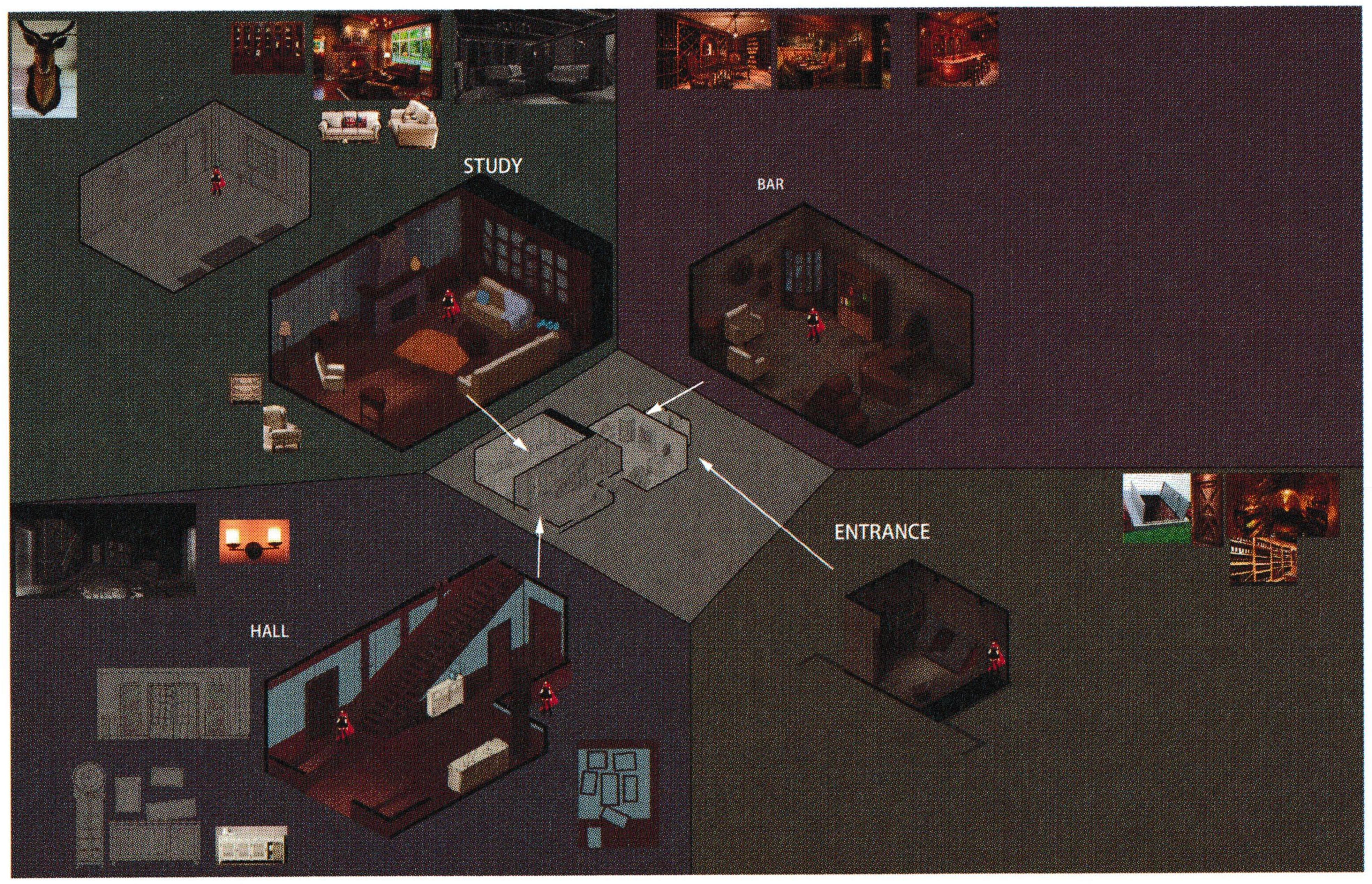

寝台車

アニマ山付近





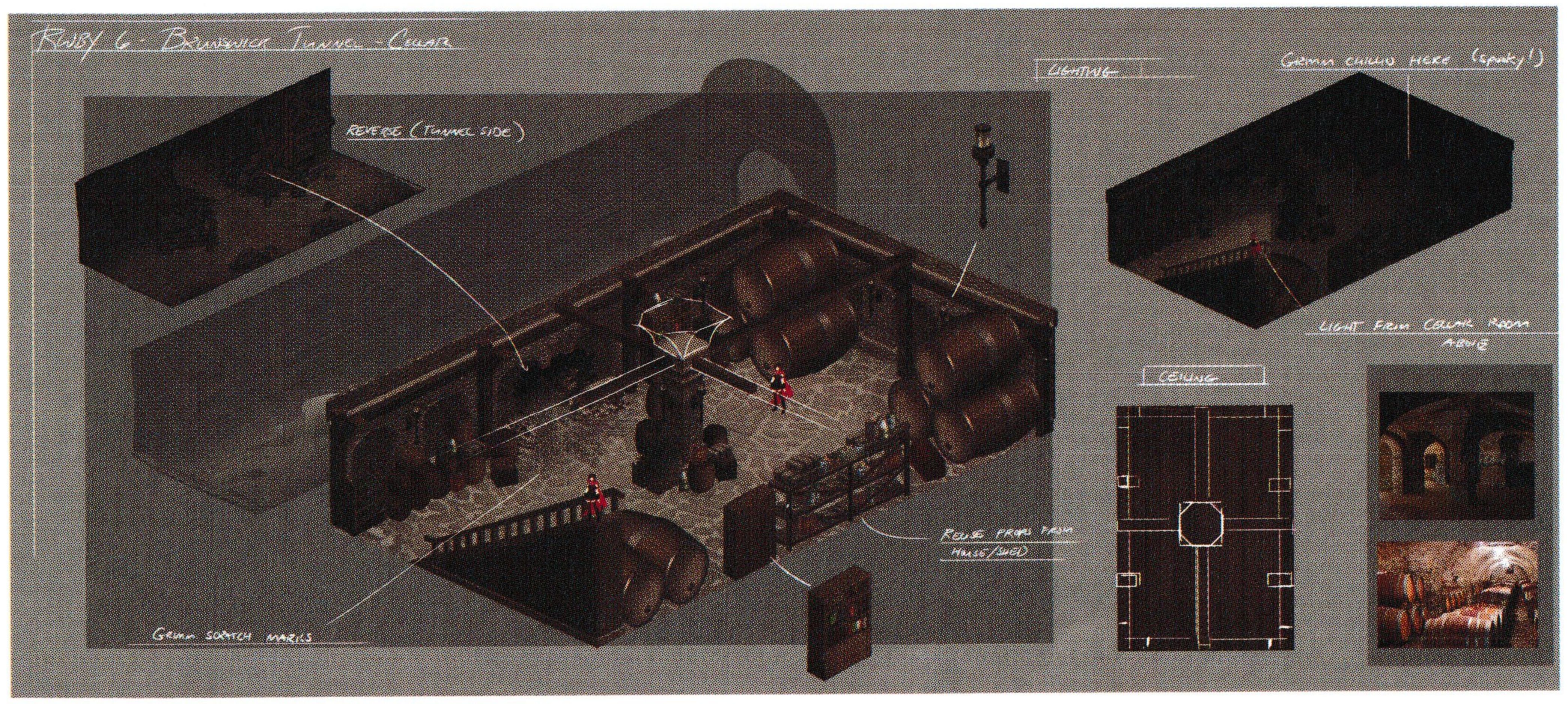


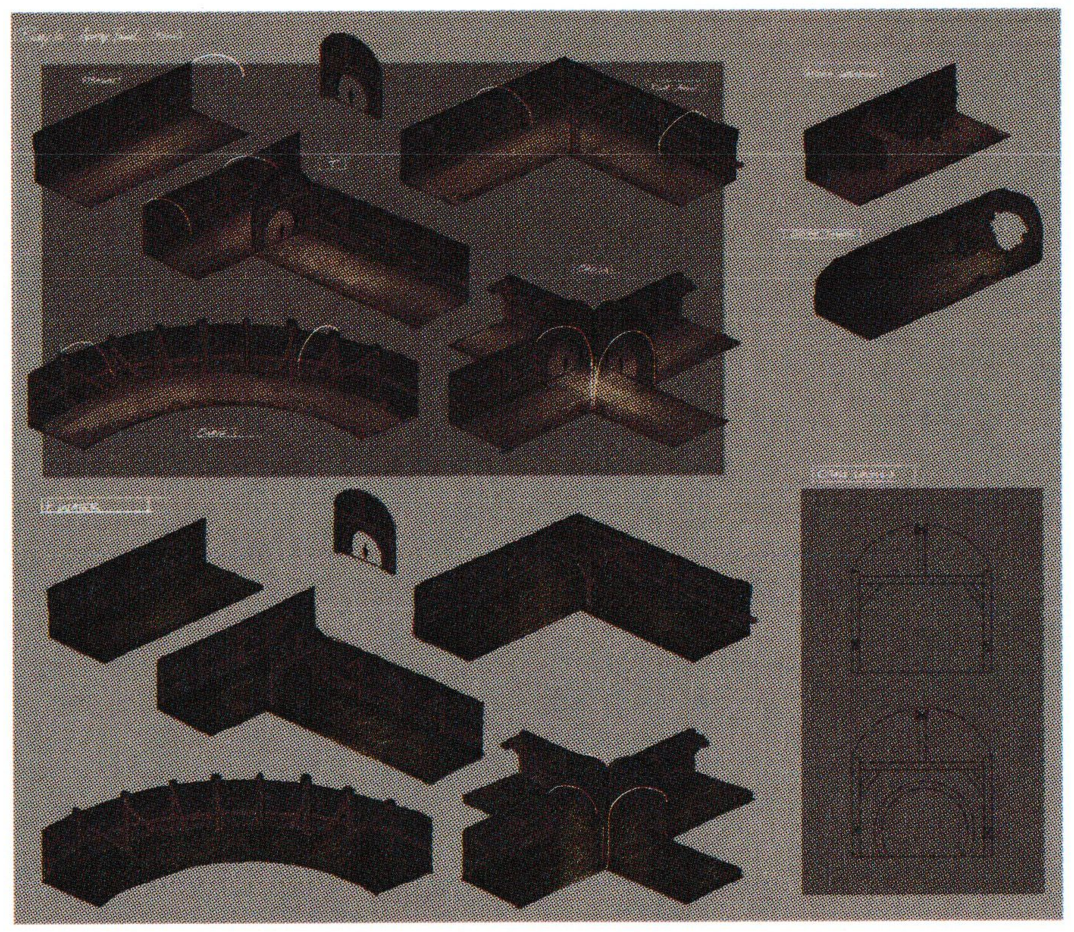




バーンズウィック農場





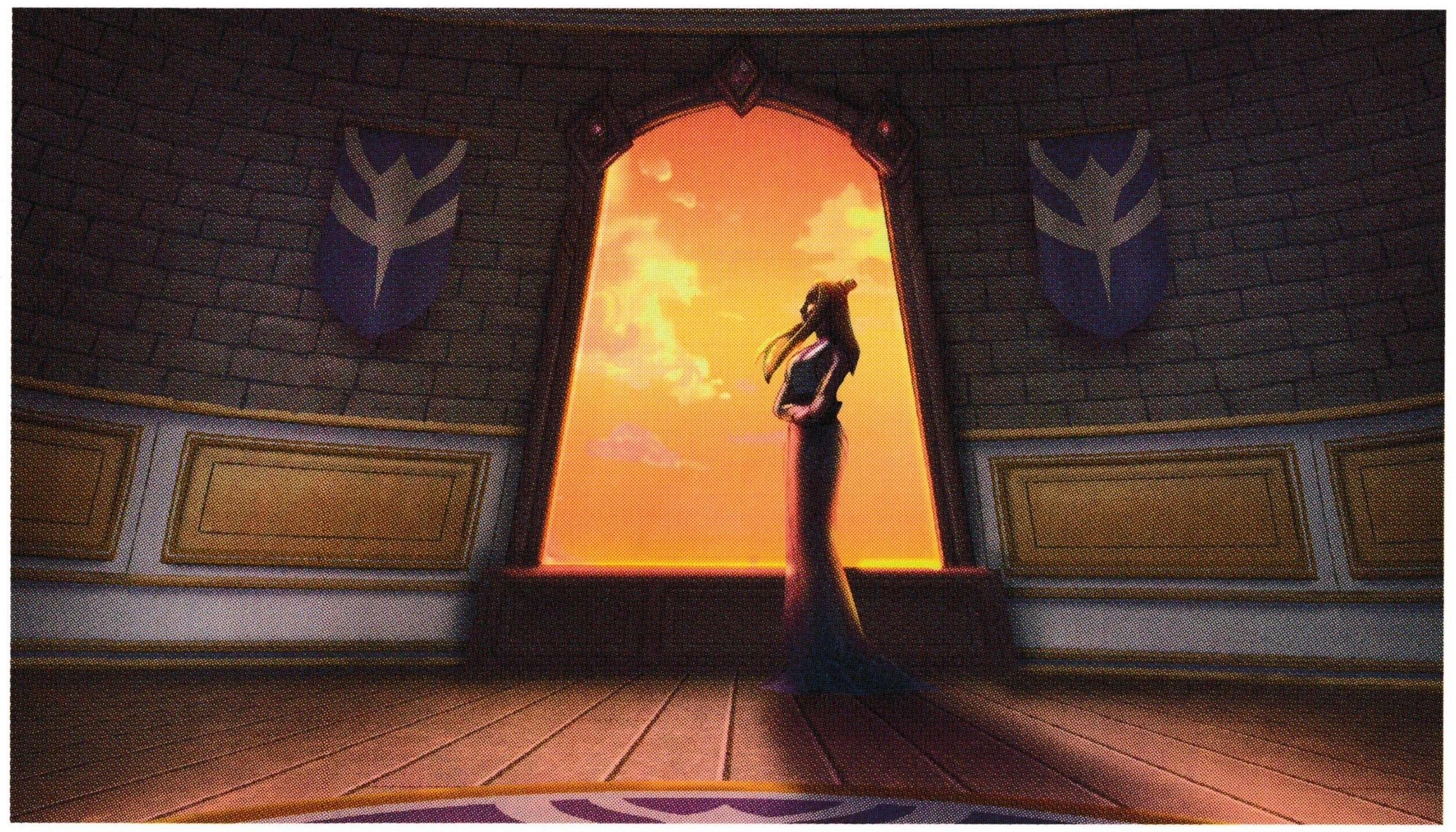


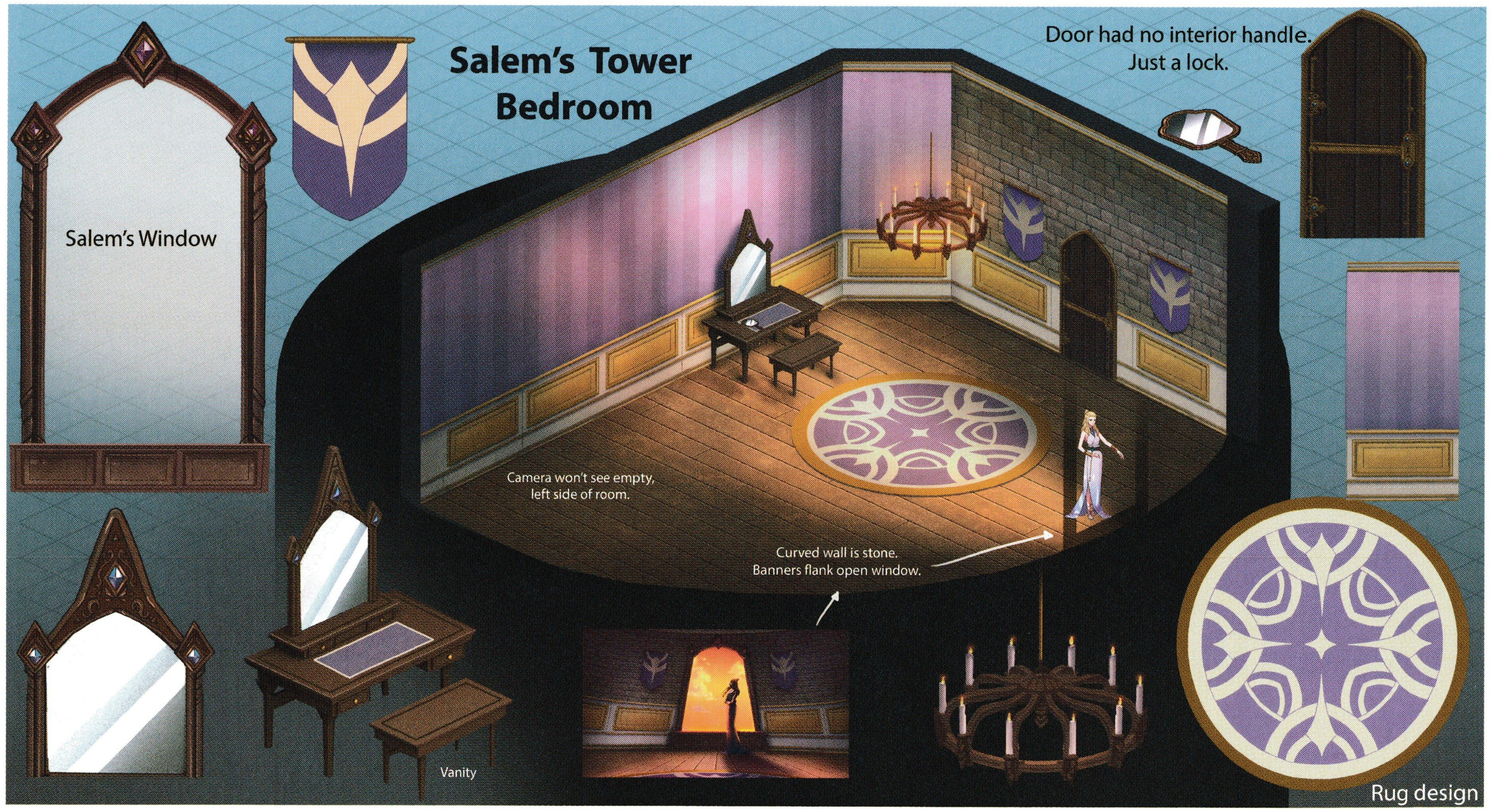


セイラム姫が閉じこめられていた塔







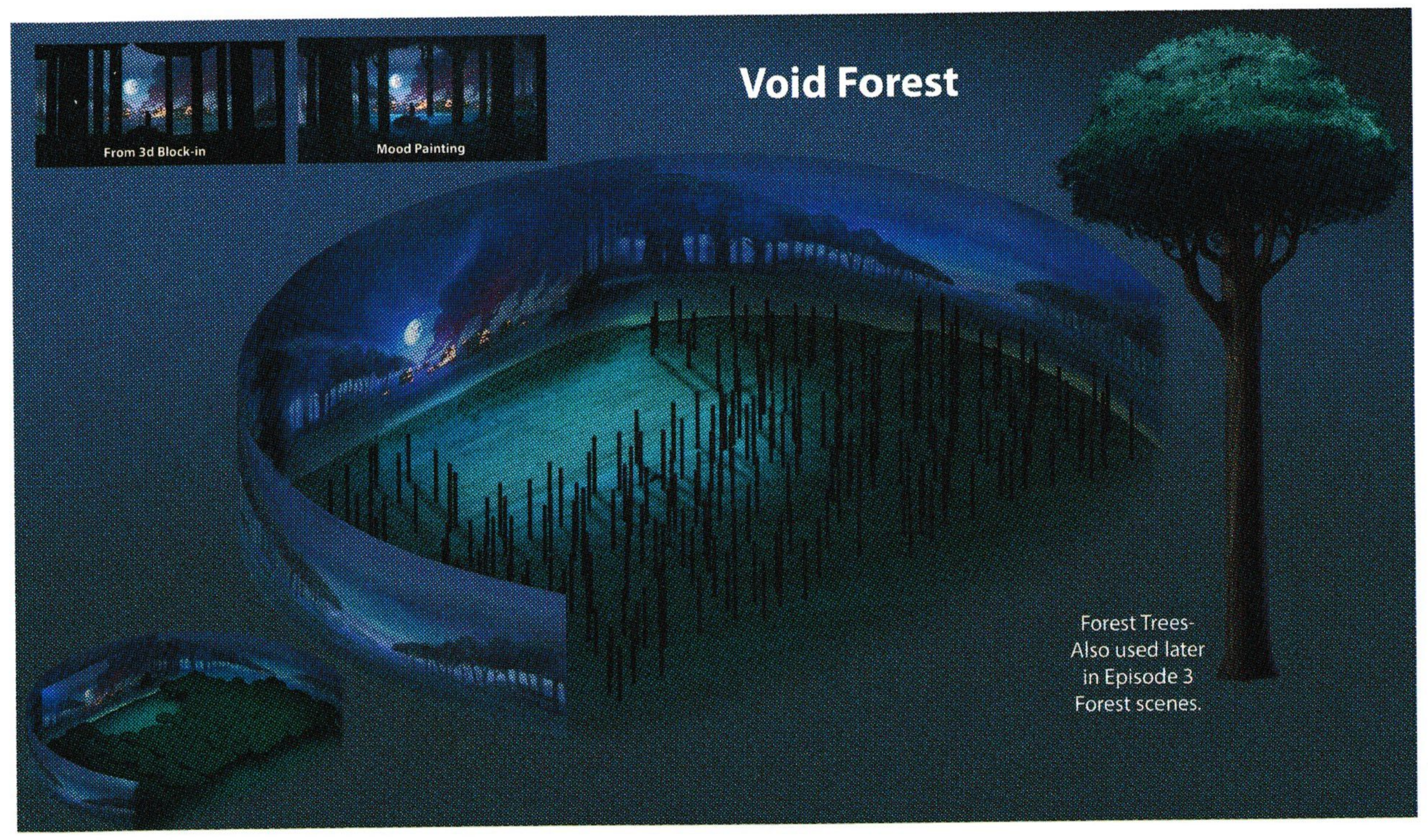




セイラムのコテージ



転生したオズマが目覚めた森



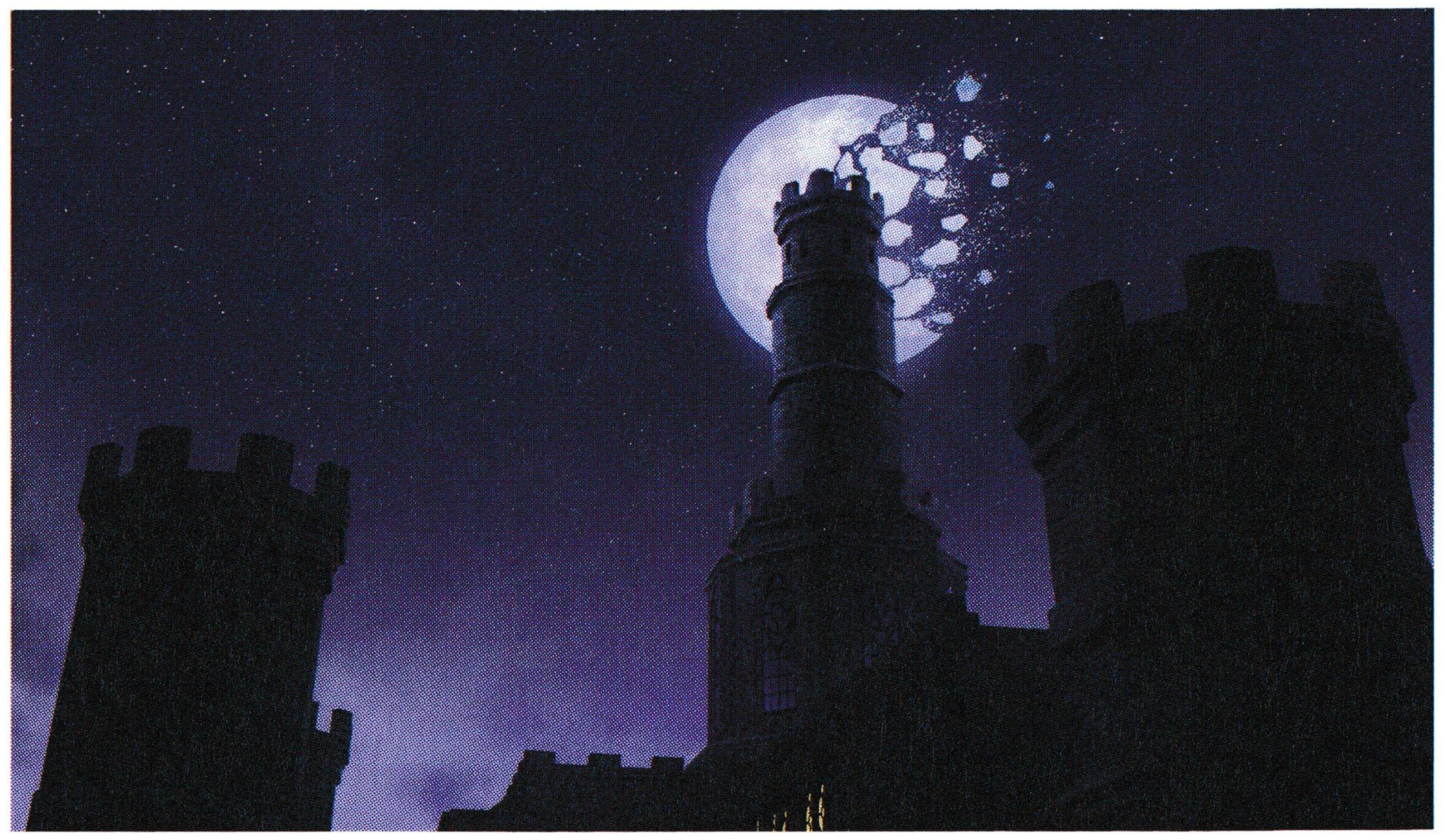




BACKGROUNDS

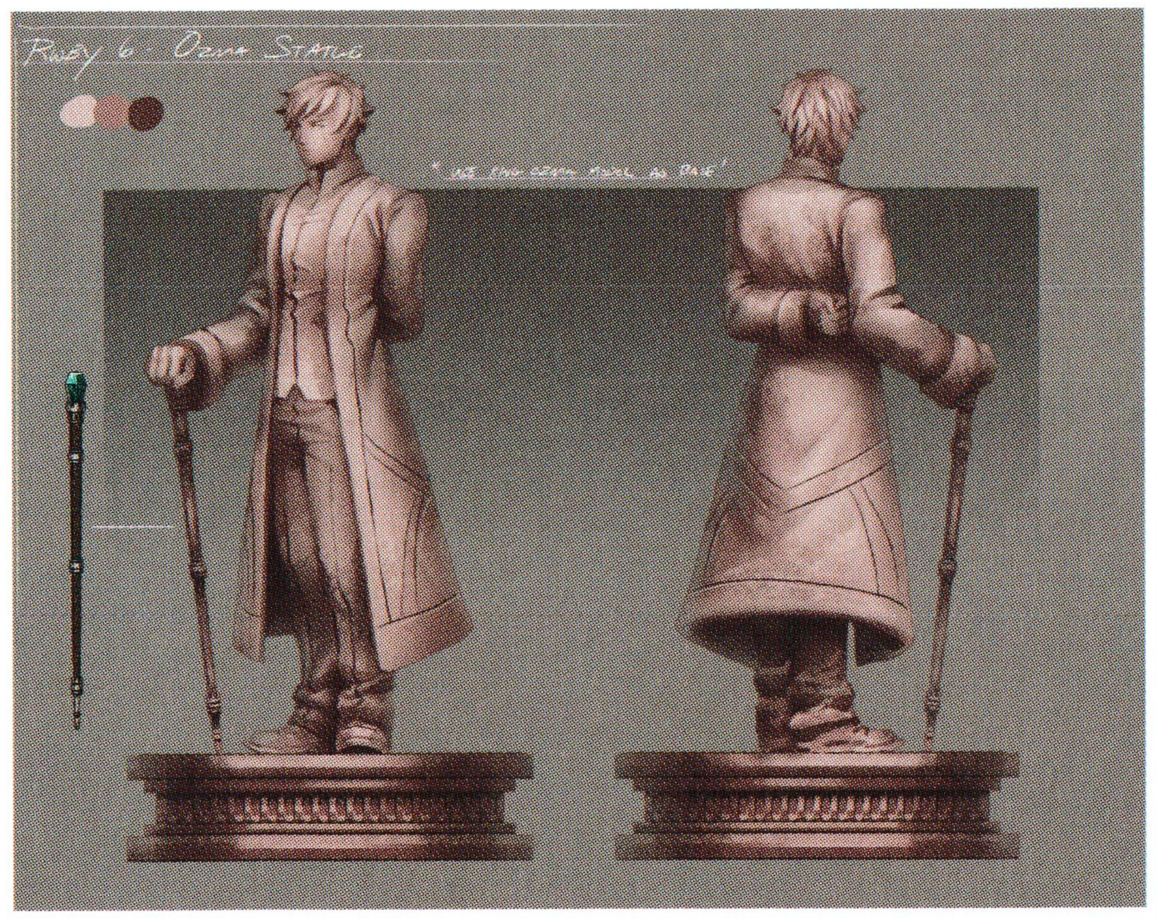
セイラムとオズマが暮らしていた塔

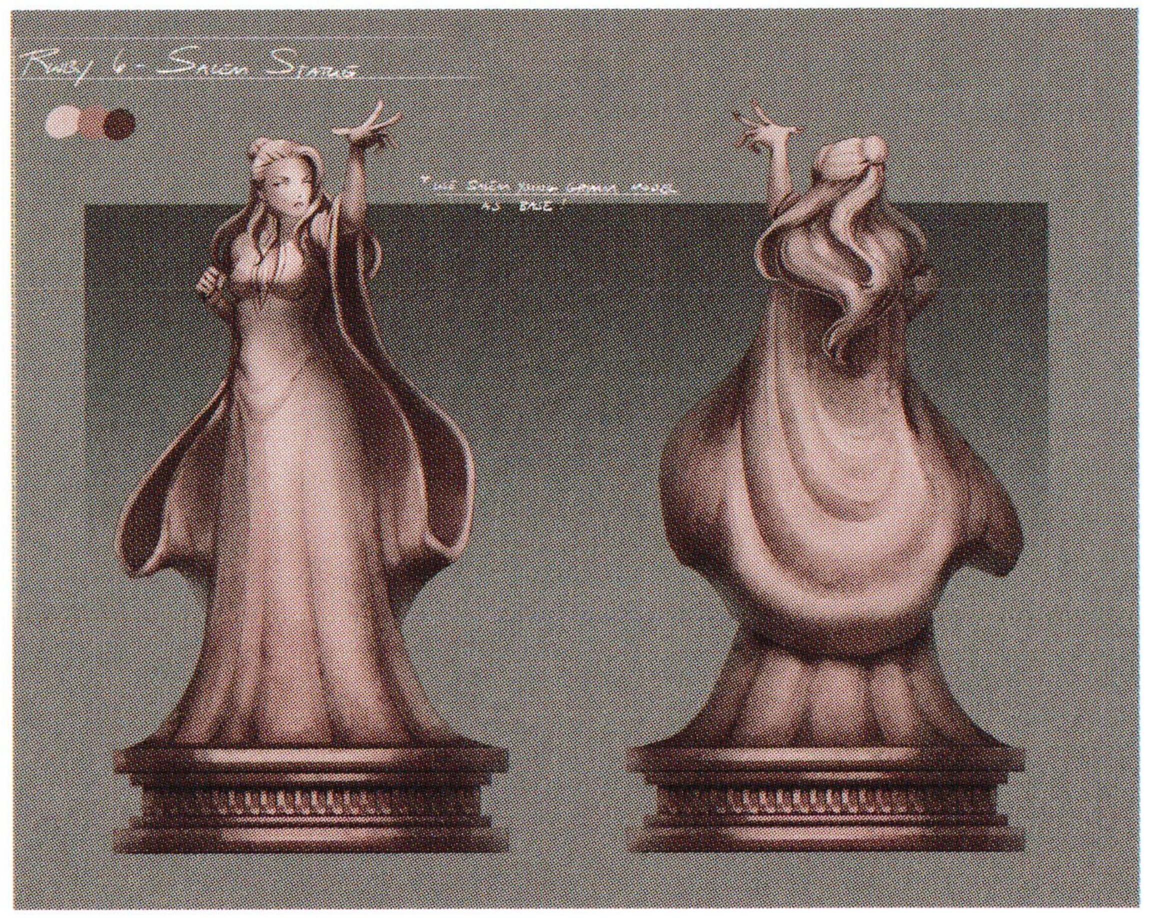


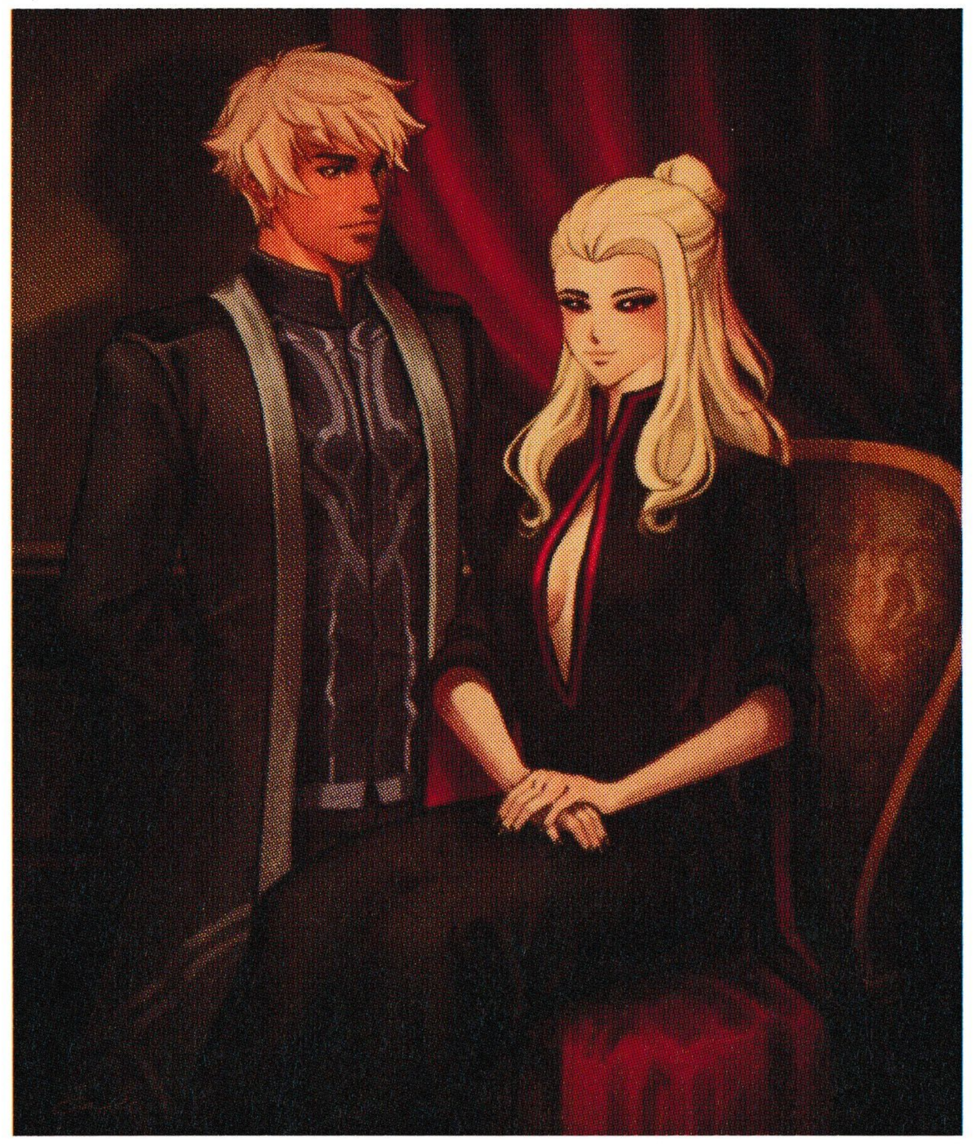




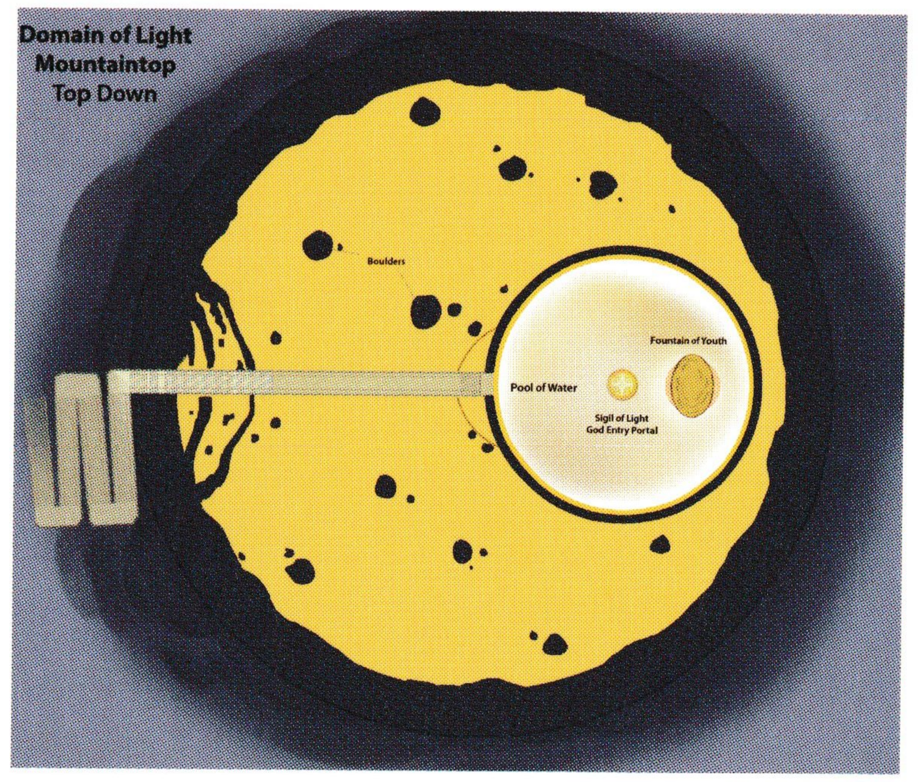


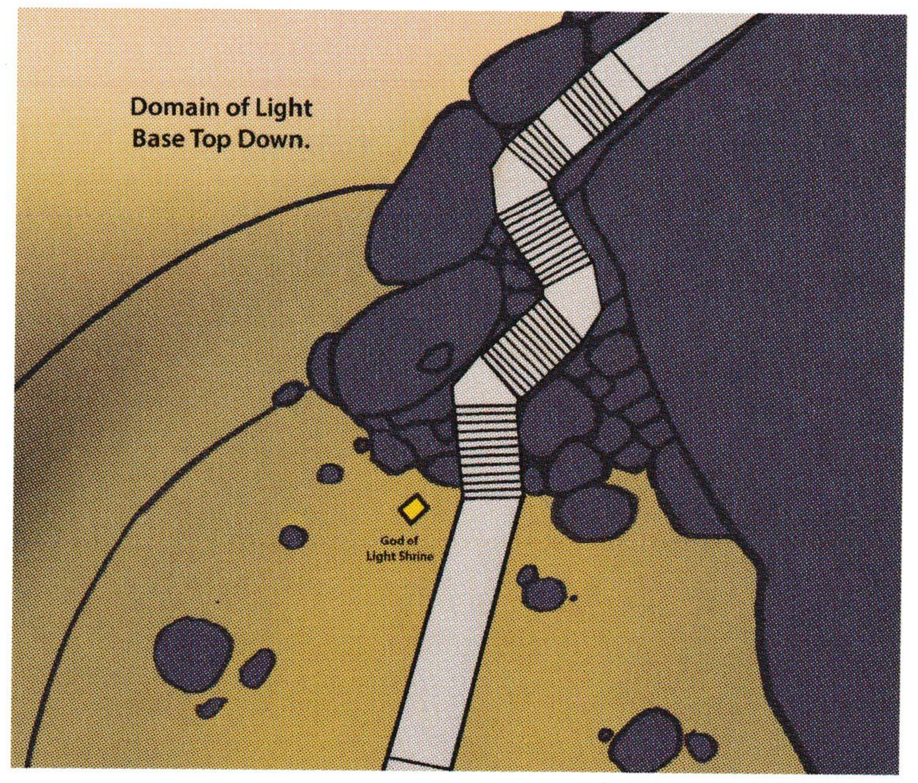


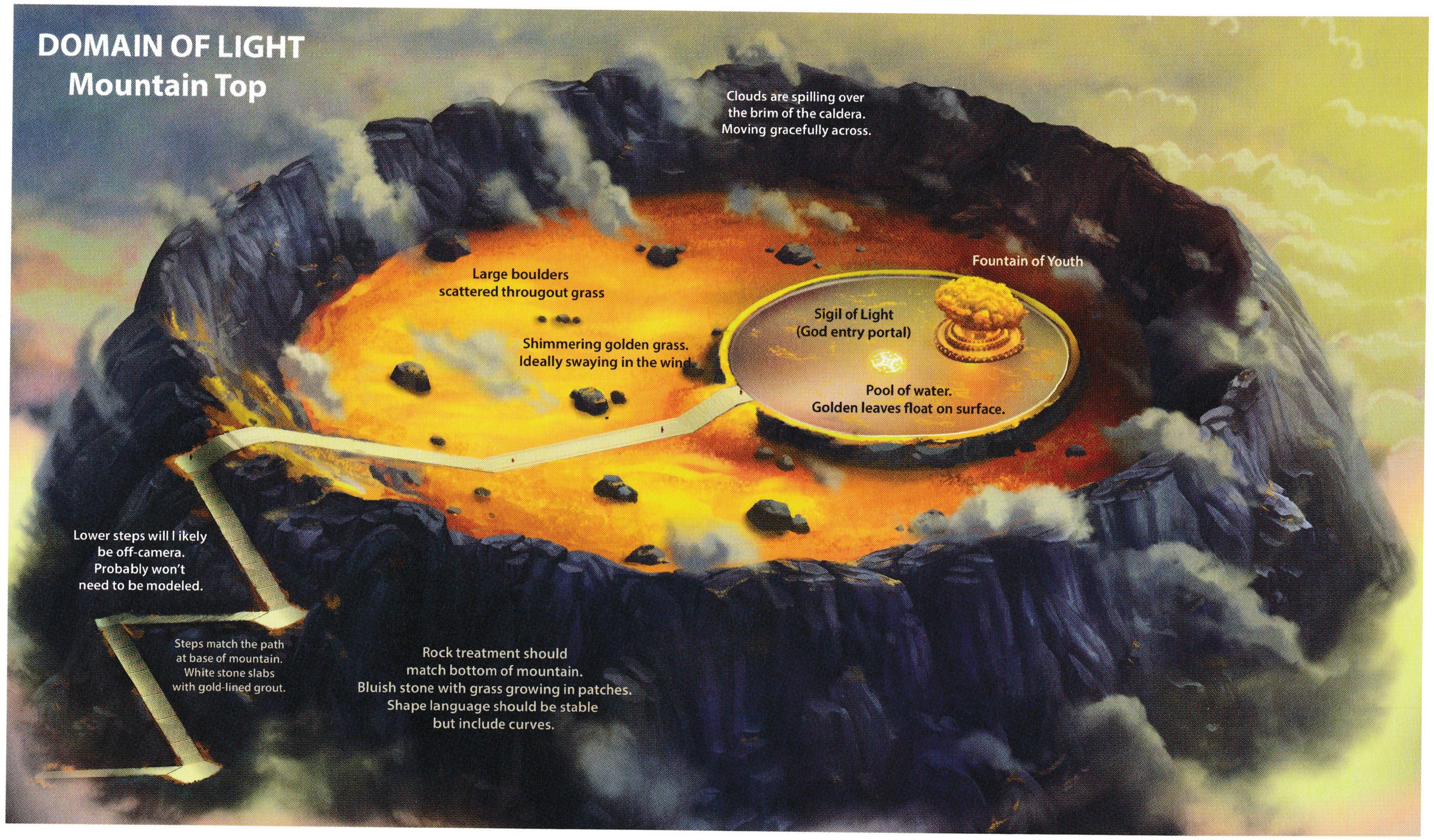






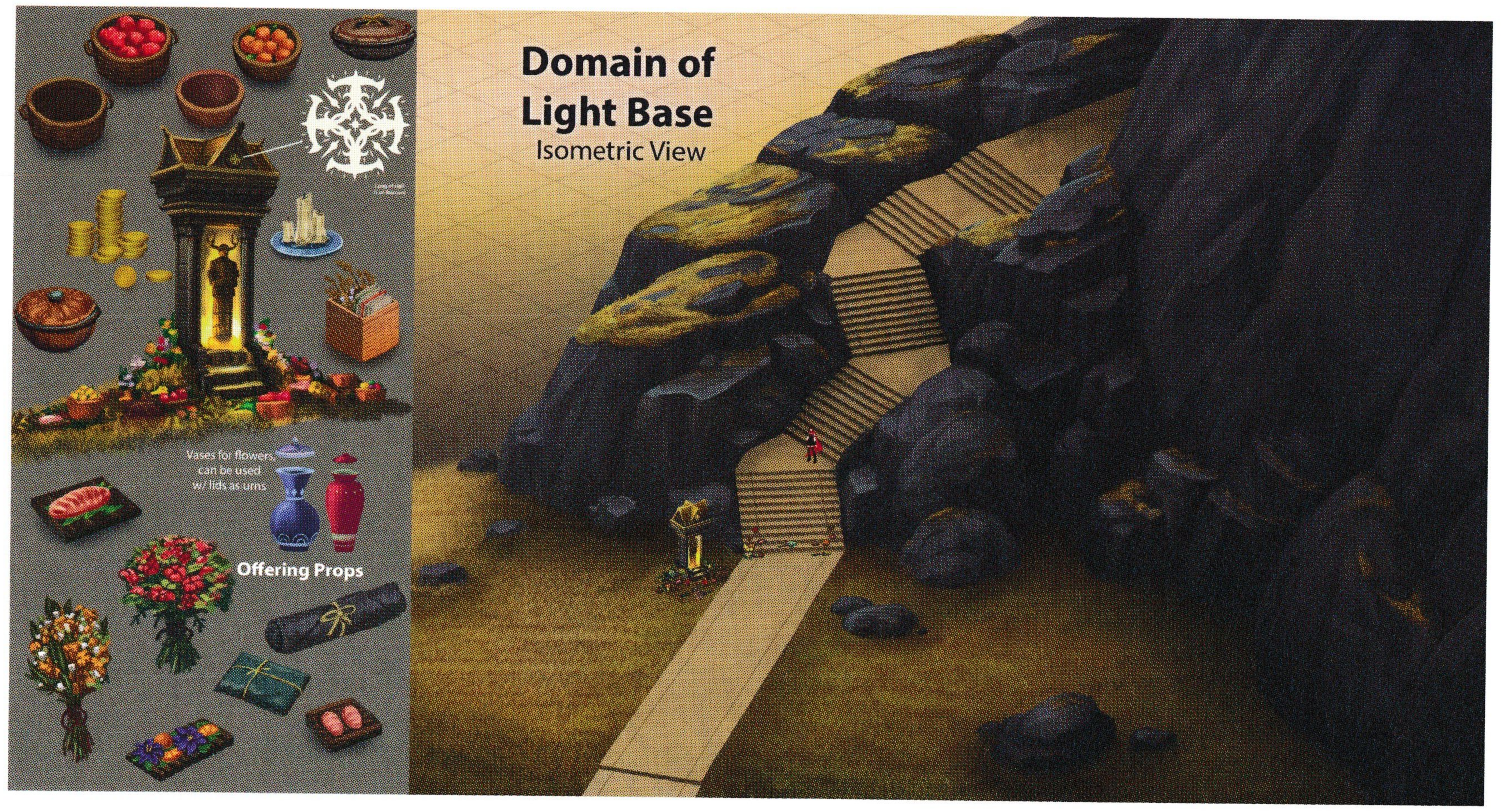

Domain of Light
Mountaintop
Top Down
Boulders
Fountain of Youth
Pool of Water
Sigil of Light
God Entry Portal


Domain of Light
Base Top Down.
God of
Light Shrine


DOMAIN OF LIGHT
Mountain Top
Clouds are spilling over
the brim of the caldera.
Moving gracefully across.
Large boulders
scattered througout grass
Fountain of Youth
Sigil of Light
(God entry portal)
Shimmering golden grass.
Ideally swaying in the wind
Pool of water.
Golden leaves float on surface.
Lower steps will likely
be off-camera.
Probably won't
need to be modeled.
Steps match the path
at base of mountain.
White stone slabs
with gold-lined grout.
Rock treatment should
match bottom of mountain.
Bluish stone with grass growing in patches.
Shape language should be stable
but include curves.

光の領界




Vases for flowers,
can be used
w/ lids as urns
Offering Props
Domain of
Light Base
Isometric View

光の領界・命の泉

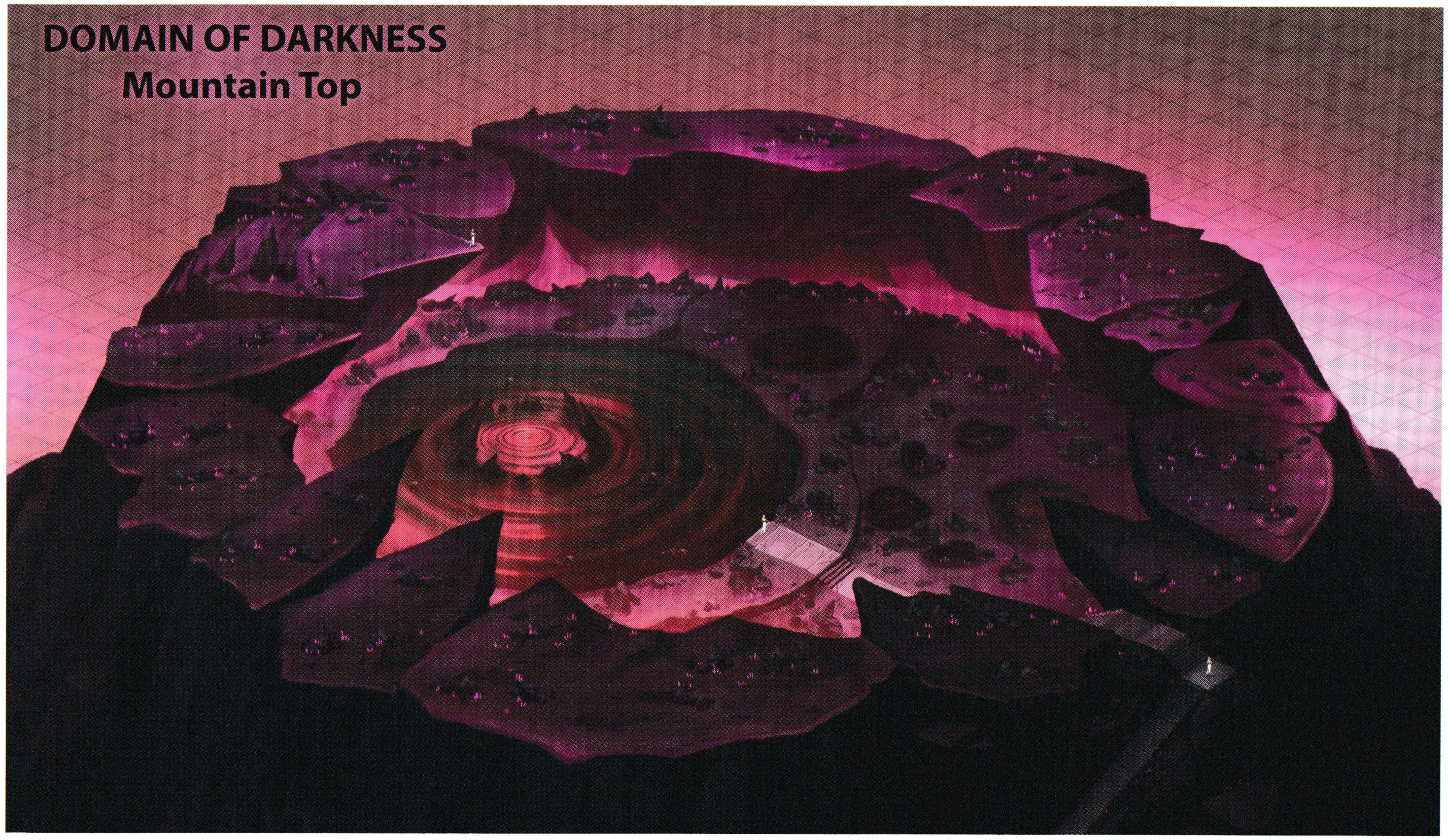


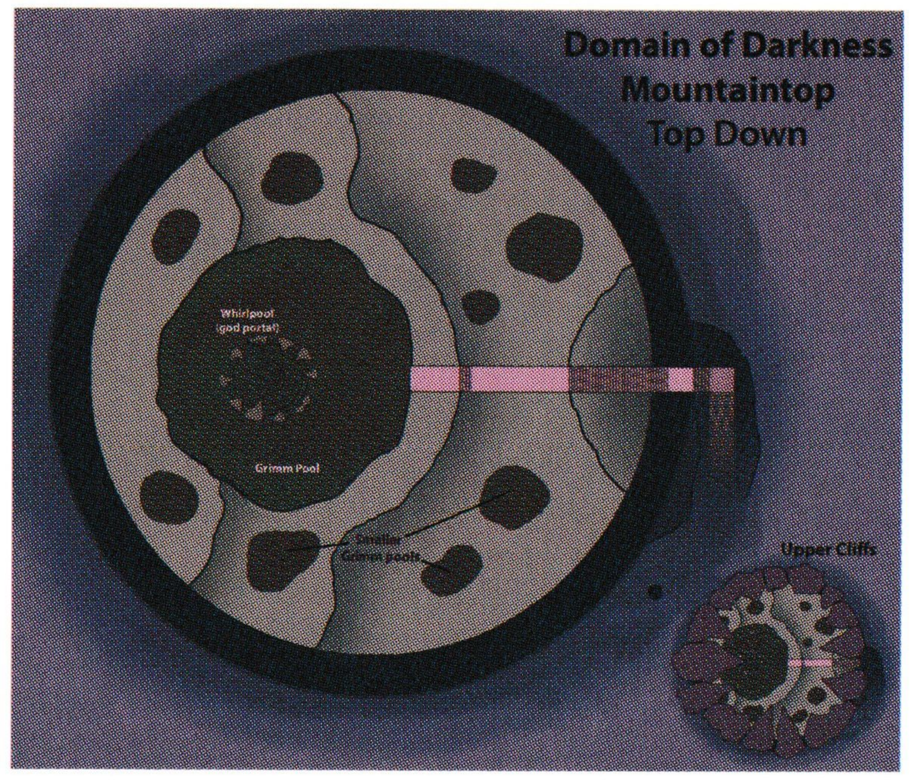


闇の領界

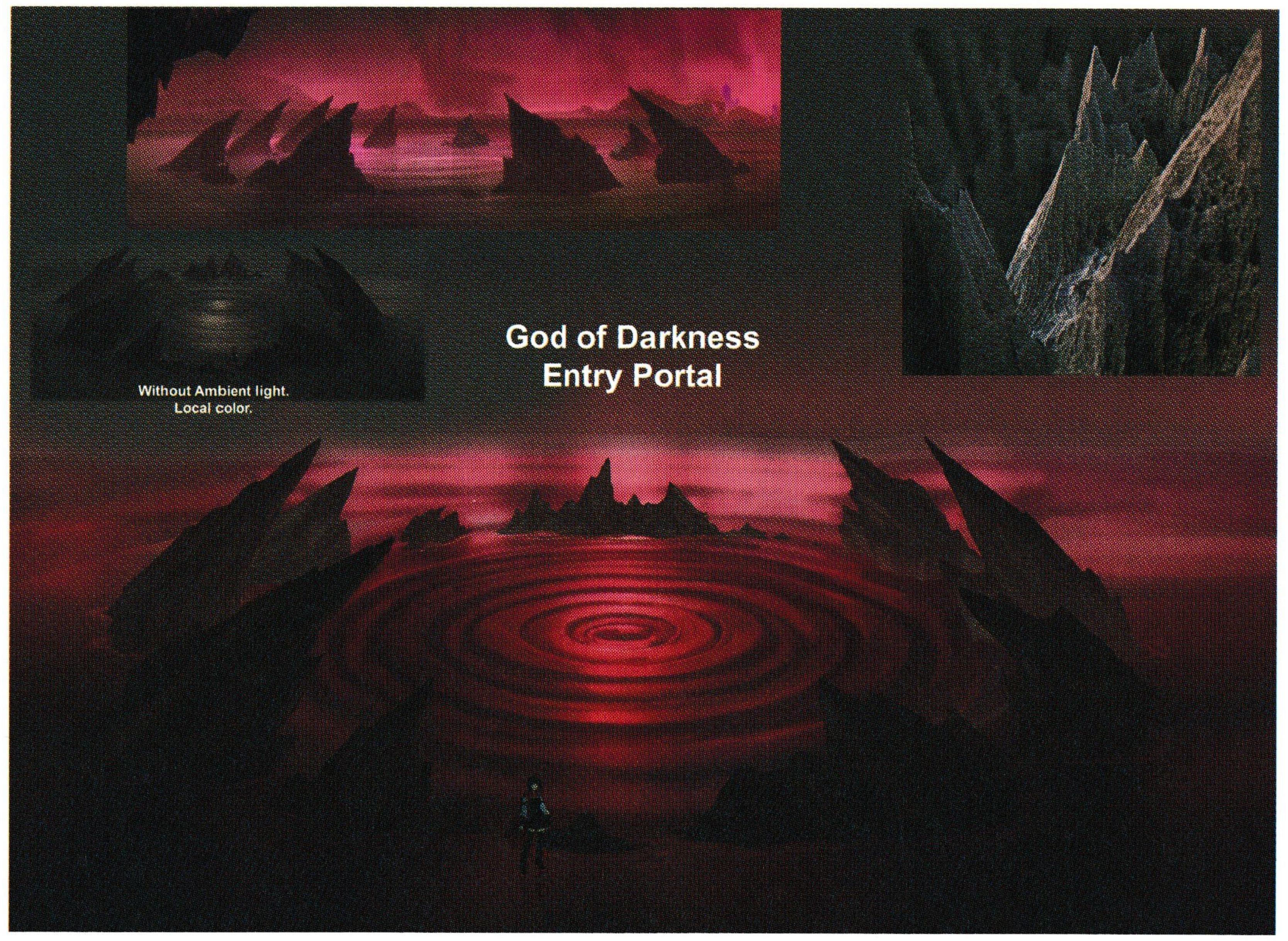


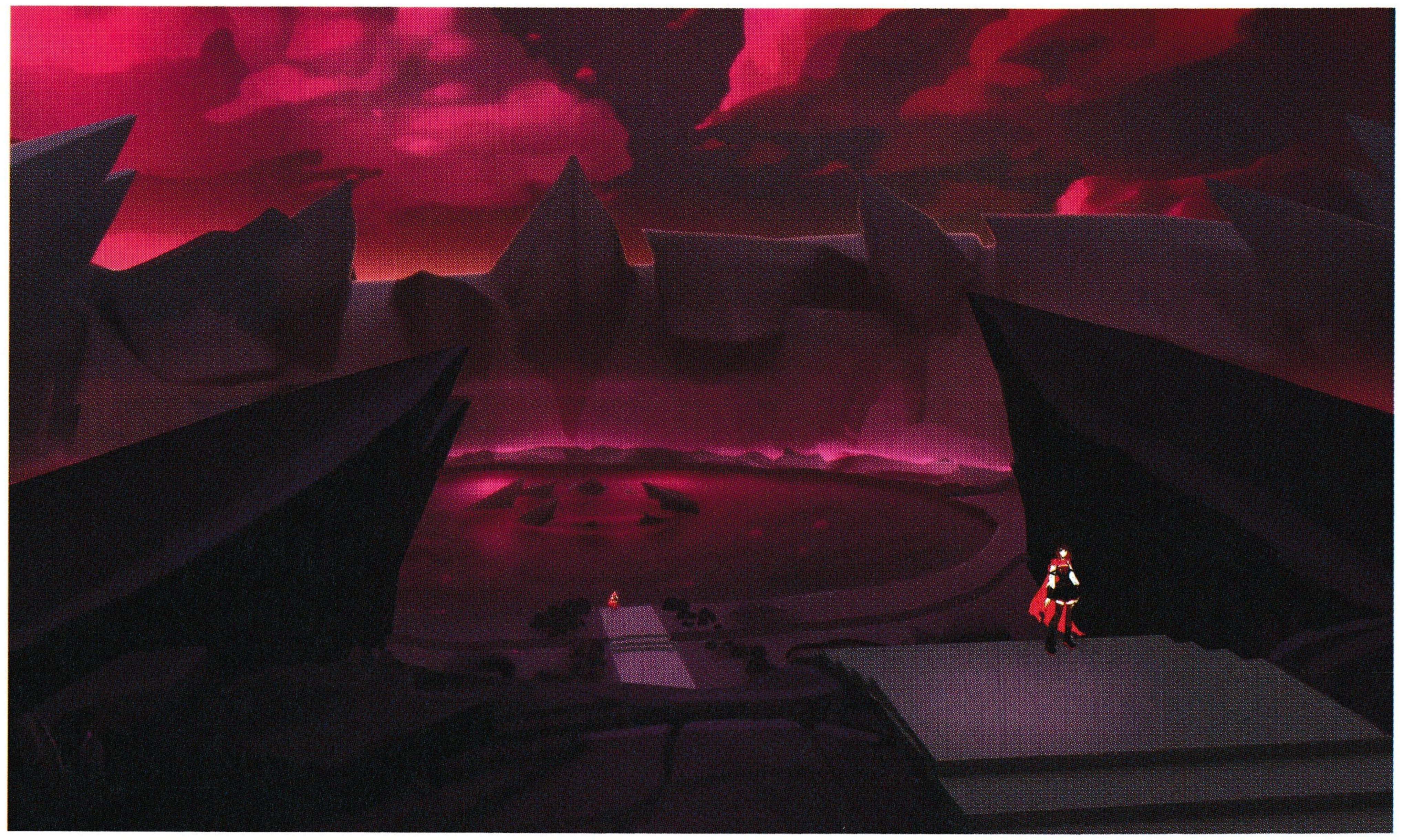



DOMAIN OF DARKNESS
Mountain Top


Domain of Darkness
Mountaintop
Top Down
Whirlpool
(god portal)
Grimm Pool
Smaller
Grimm pools
Upper Cliffs


Domain of
Darkness Base
Isometric View


Without Ambient light.
Local color.
God of Darkness
Entry Portal



BACKGROUNDS

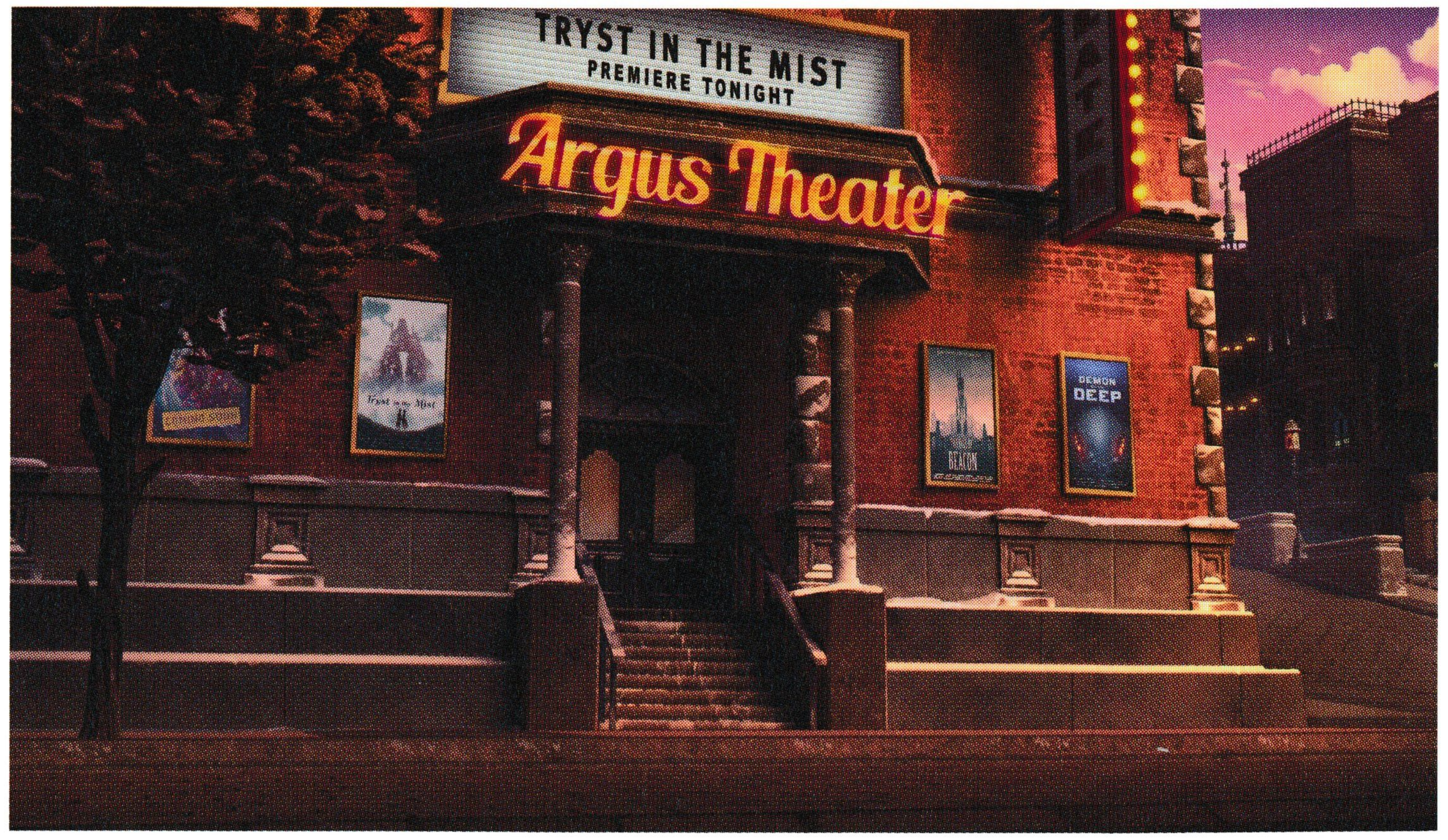
アーガス







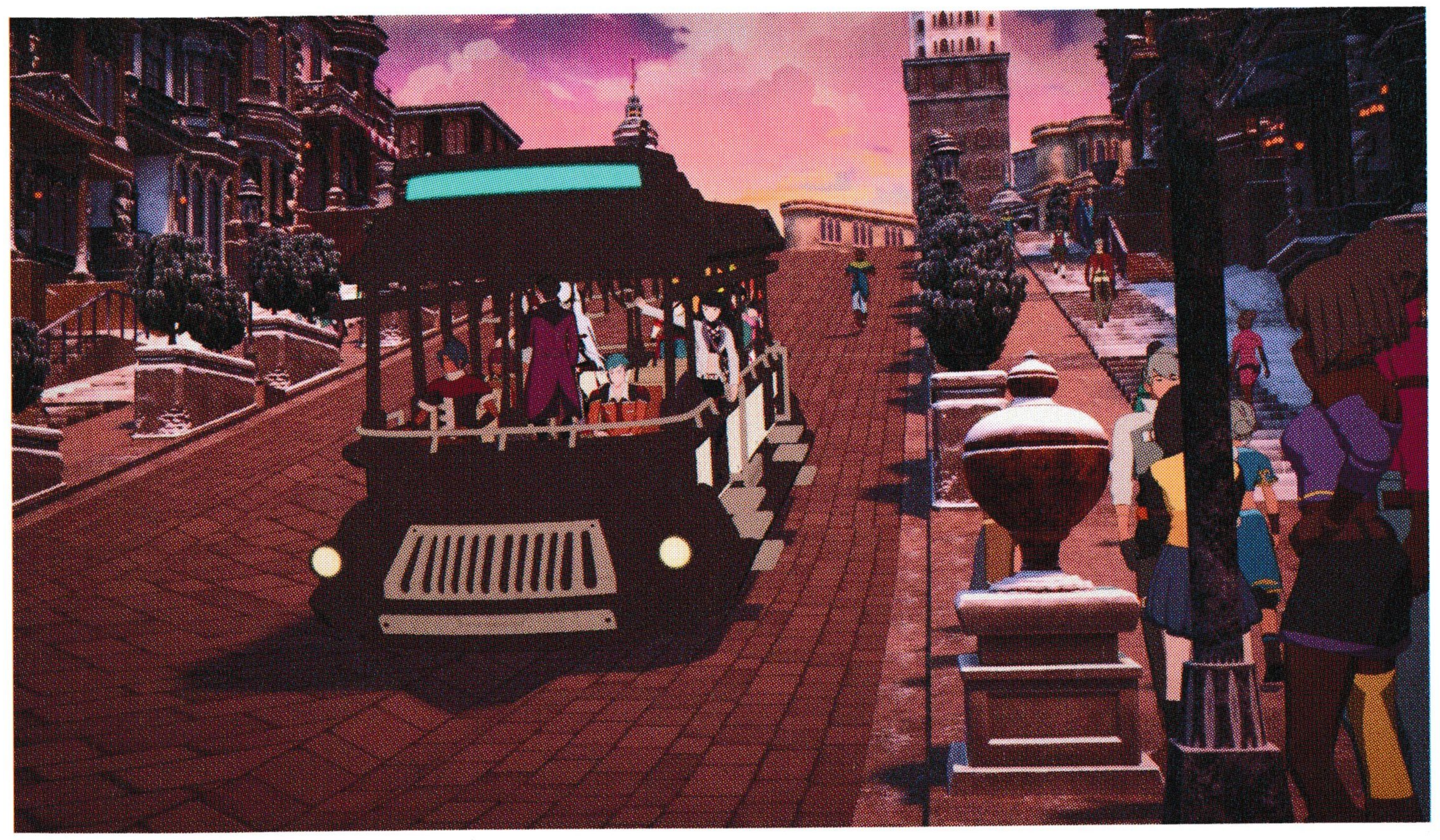
アーガスの街







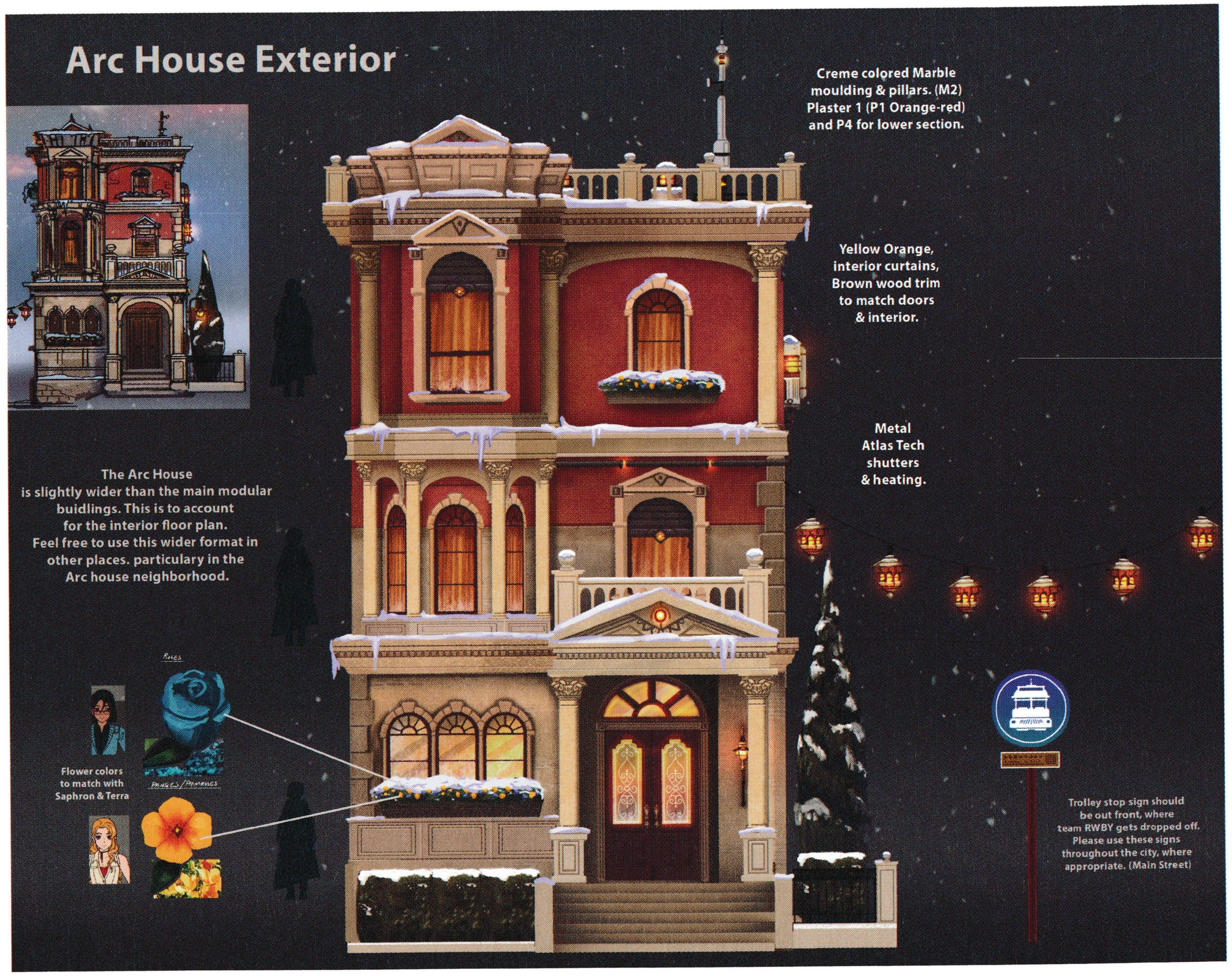






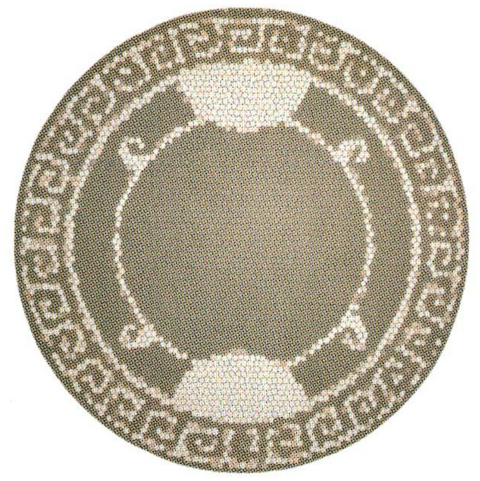
アーク家の邸宅

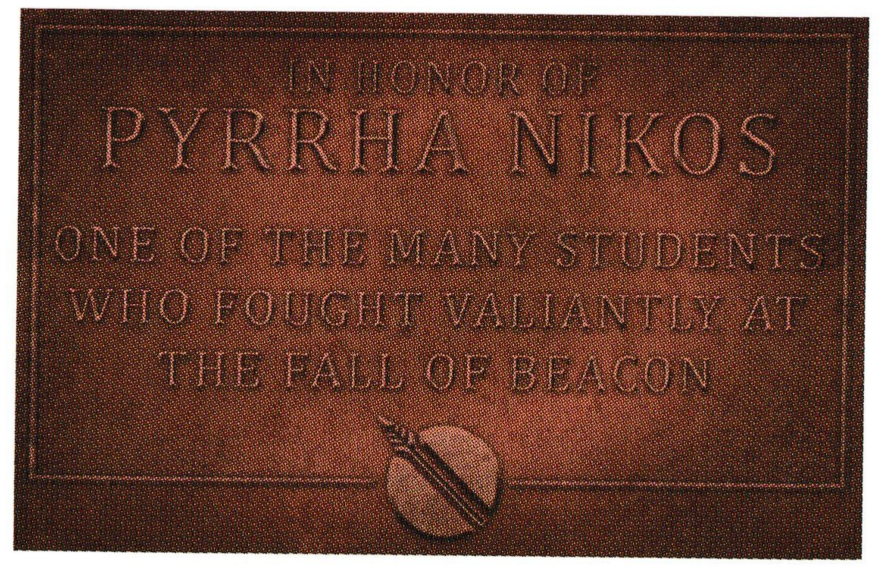



Arc House Exterior
Creme colored Marble moulding & pillars. (M2) Plaster 1 (P1 Orange-red) and P4 for lower section.
Yellow Orange, interior curtains, Brown wood trim to match doors & interior.
Metal Atlas Tech shutters & heating.
The Arc House is slightly wider than the main modular buidlings. This is to account for the interior floor plan. Feel free to use this wider format in other places. particulary in the Arc house neighborhood.
Flower colors to match with Saphron & Terra
Trolley stop sign should be out front, where team RWBY gets dropped off. Please use these signs throughout the city, where appropriate. (Main Street)

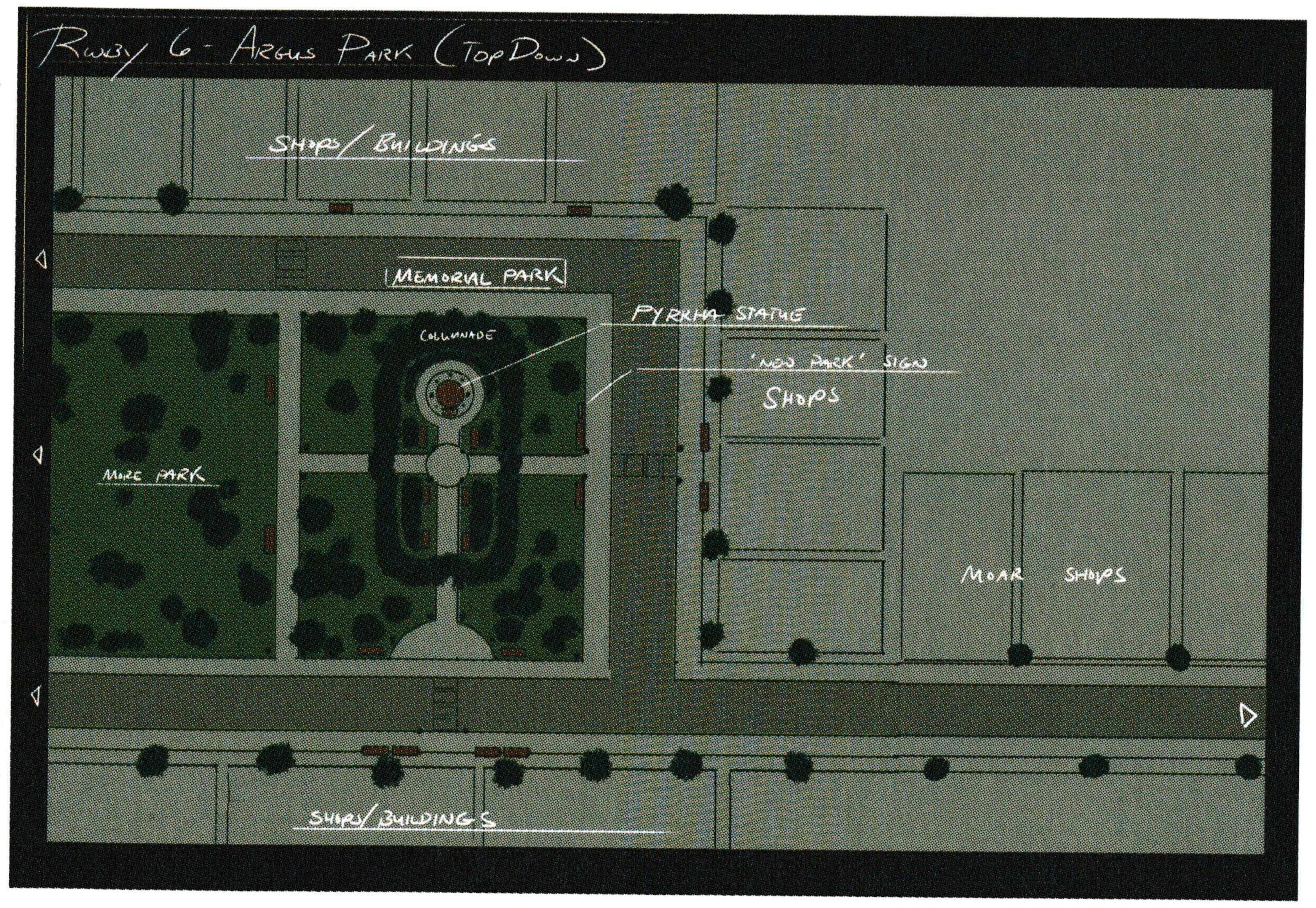
アーガスの街・広場


RWBY 6 - ARGUS PARK
USE MODULAR ARGUS BUILDINGS
* ASK ERIN FOR HIGH RES TEXTURE
LIGHTING
PANSIES/PRIMROSES (FLOWER BEDS)
ROSES (BEHIND STATUE)
HANGING IVY (COLUMNADE)
New Memorial
Now Open




IN HONOR OF
PYRRHA NIKOS
ONE OF THE MANY STUDENTS
WHO FOUGHT VALIANTLY AT
THE FALL OF BEACON

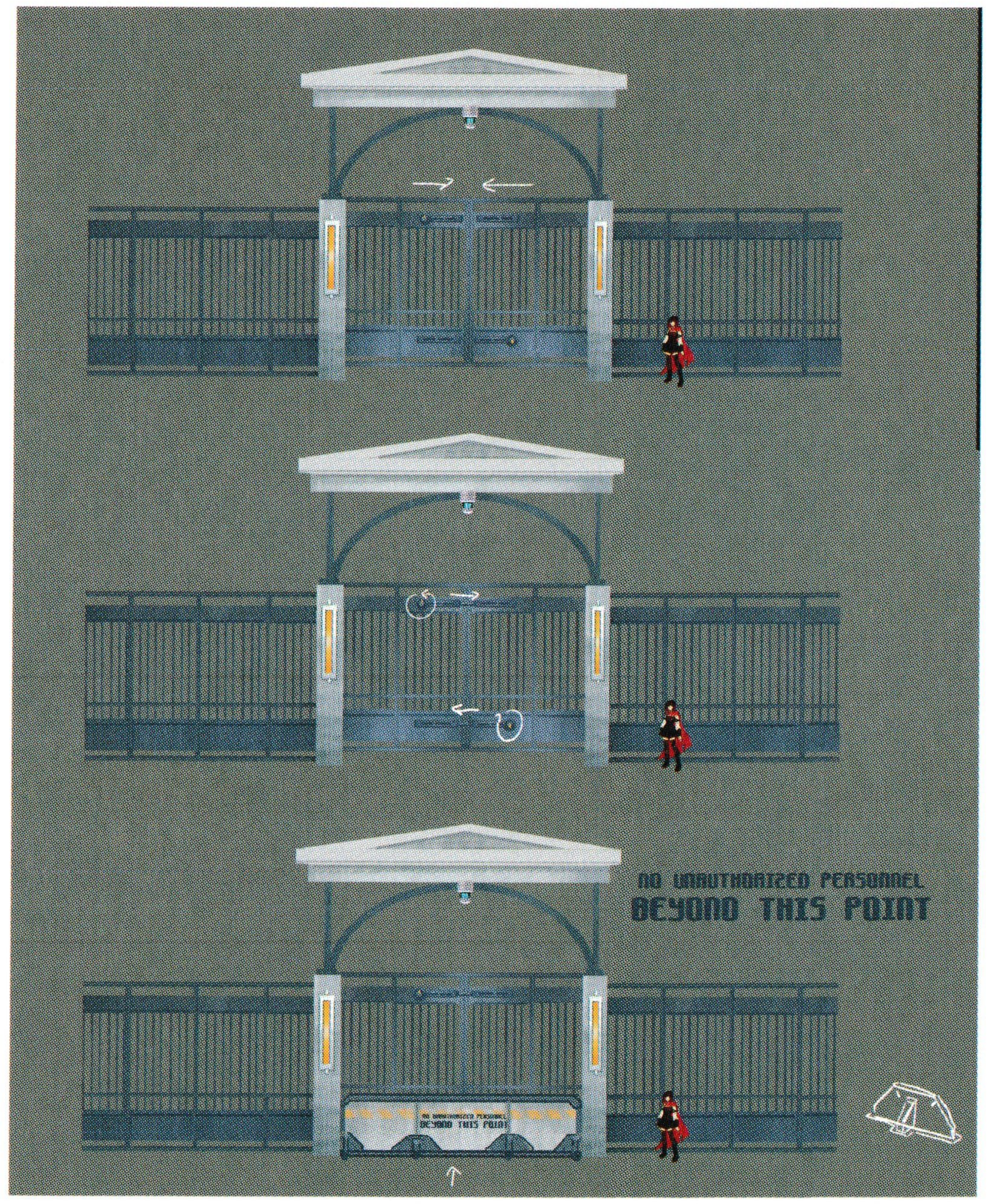



RWBY 6 - ARGUS PARK (TOP DOWN)
SHOPS/BUILDINGS
MEMORIAL PARK
PYRRHA STATUE
'NEW PARK' SIGN
SHOPS
MORE PARK
MORE SHOPS
SHOPS/BUILDINGS

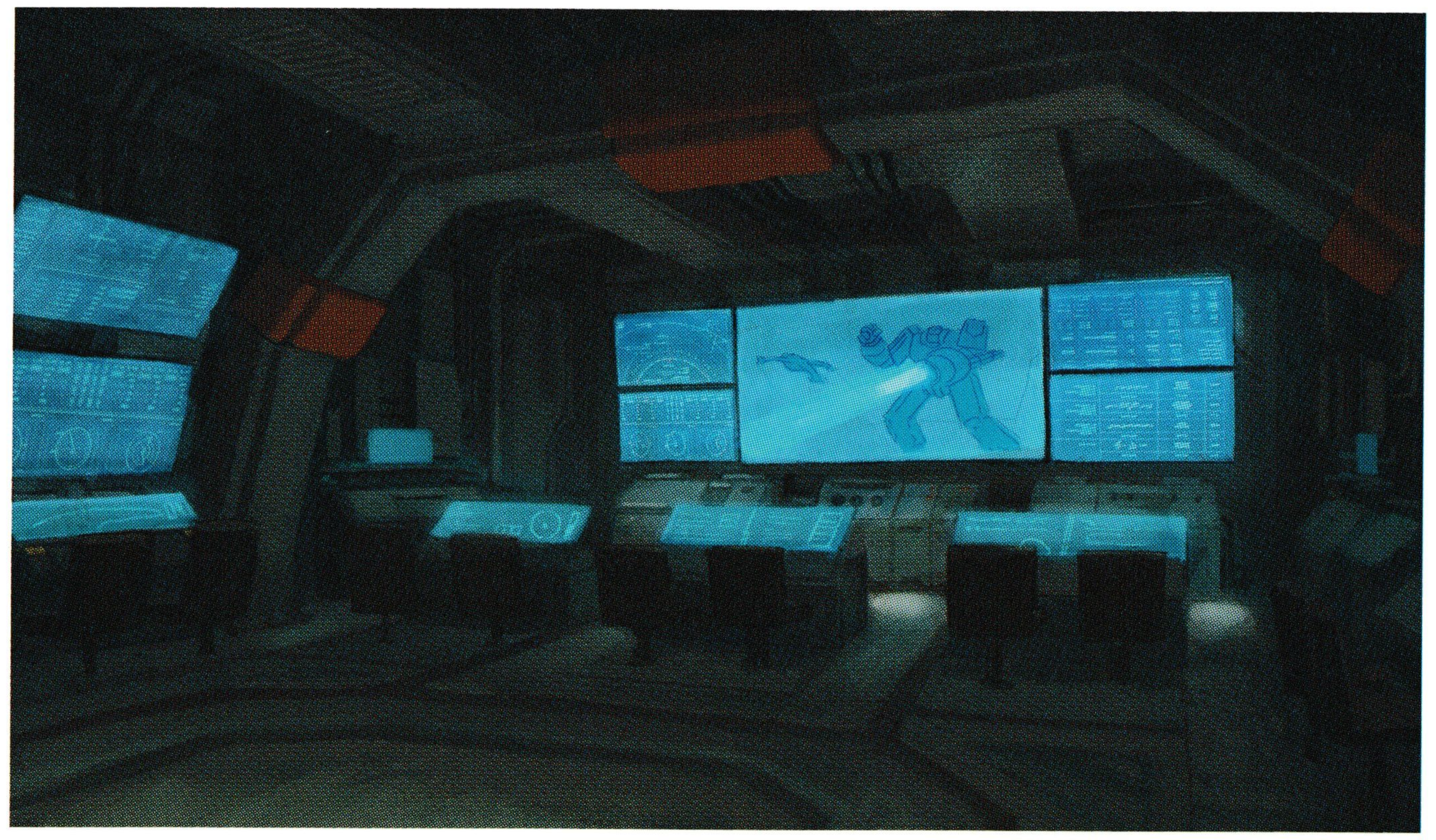
アーガスのアトラス軍基地

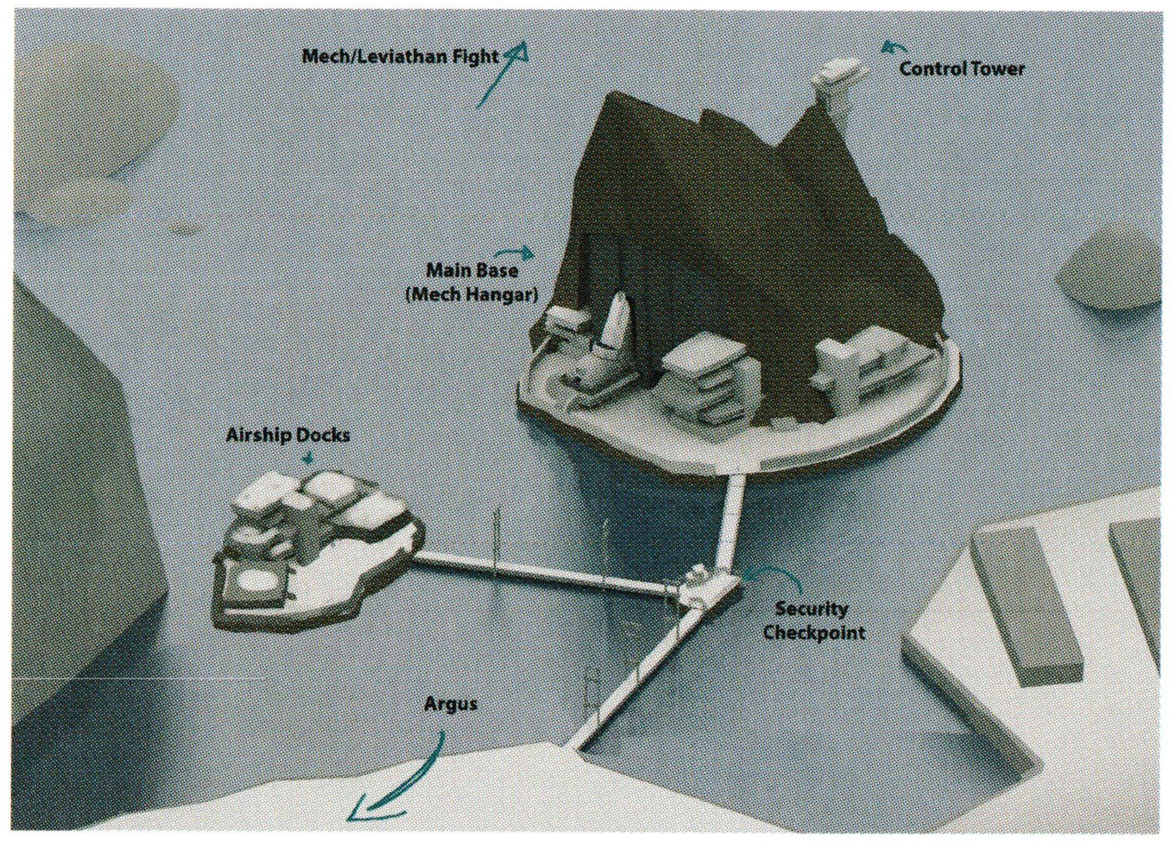


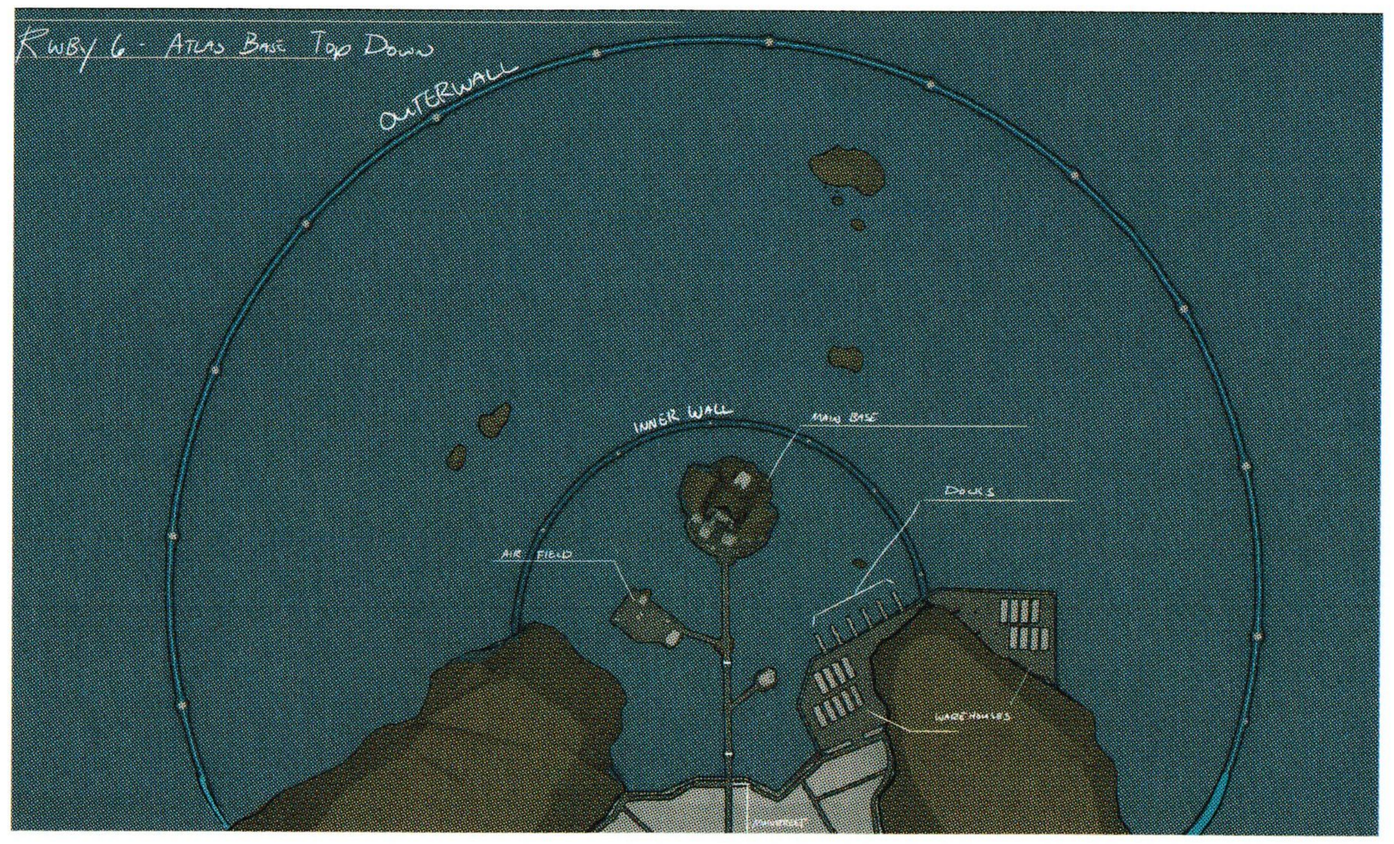


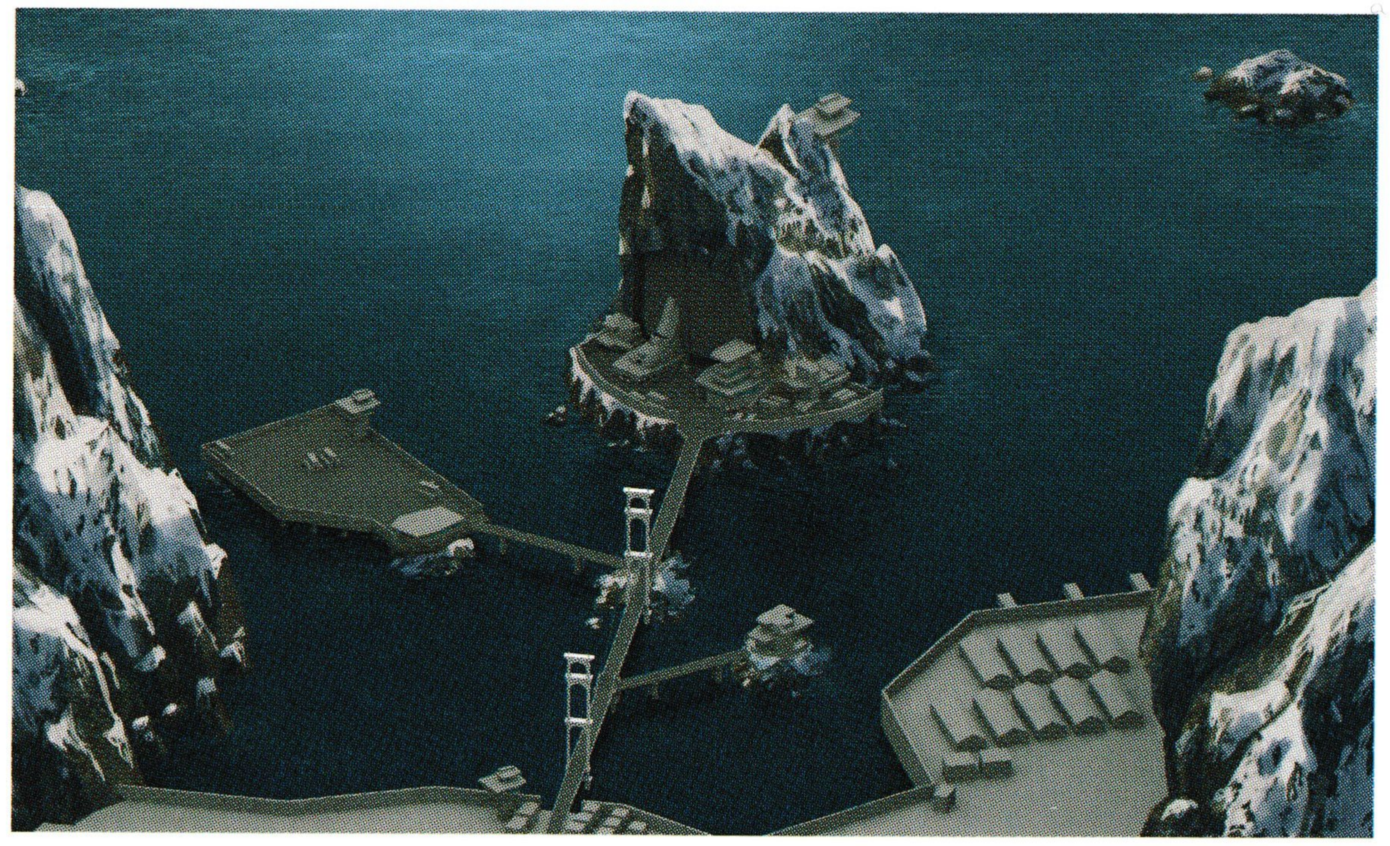




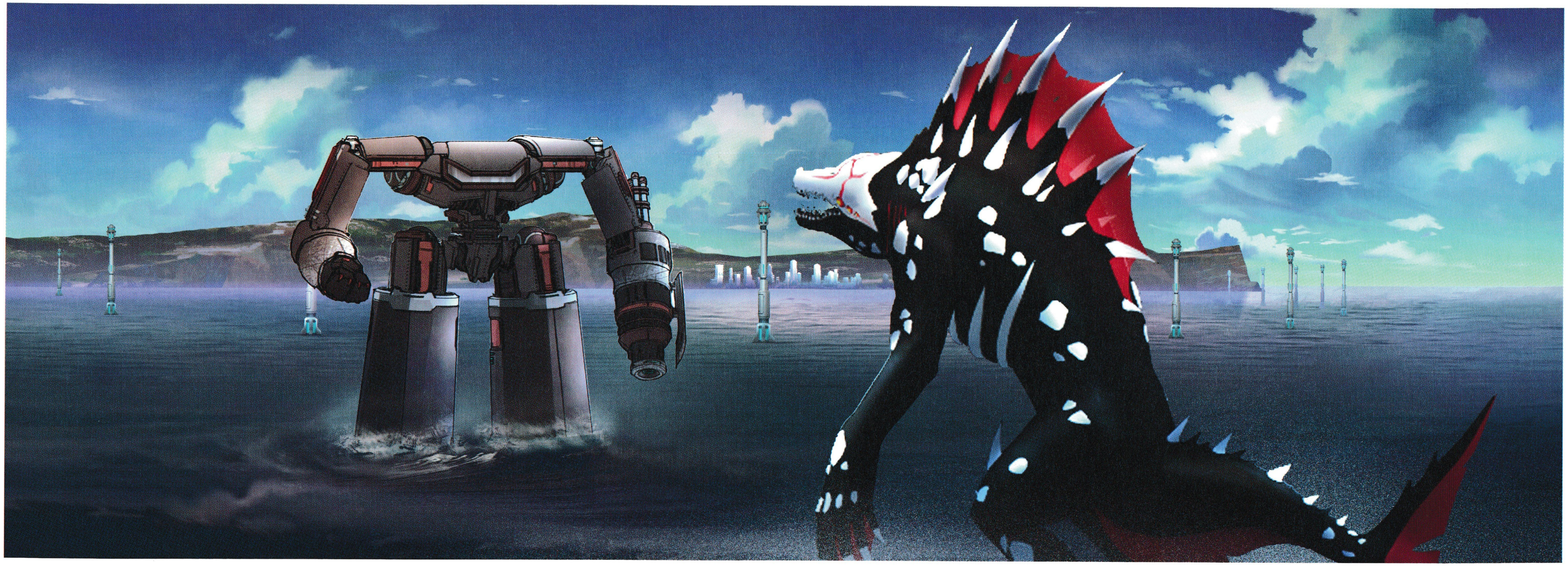








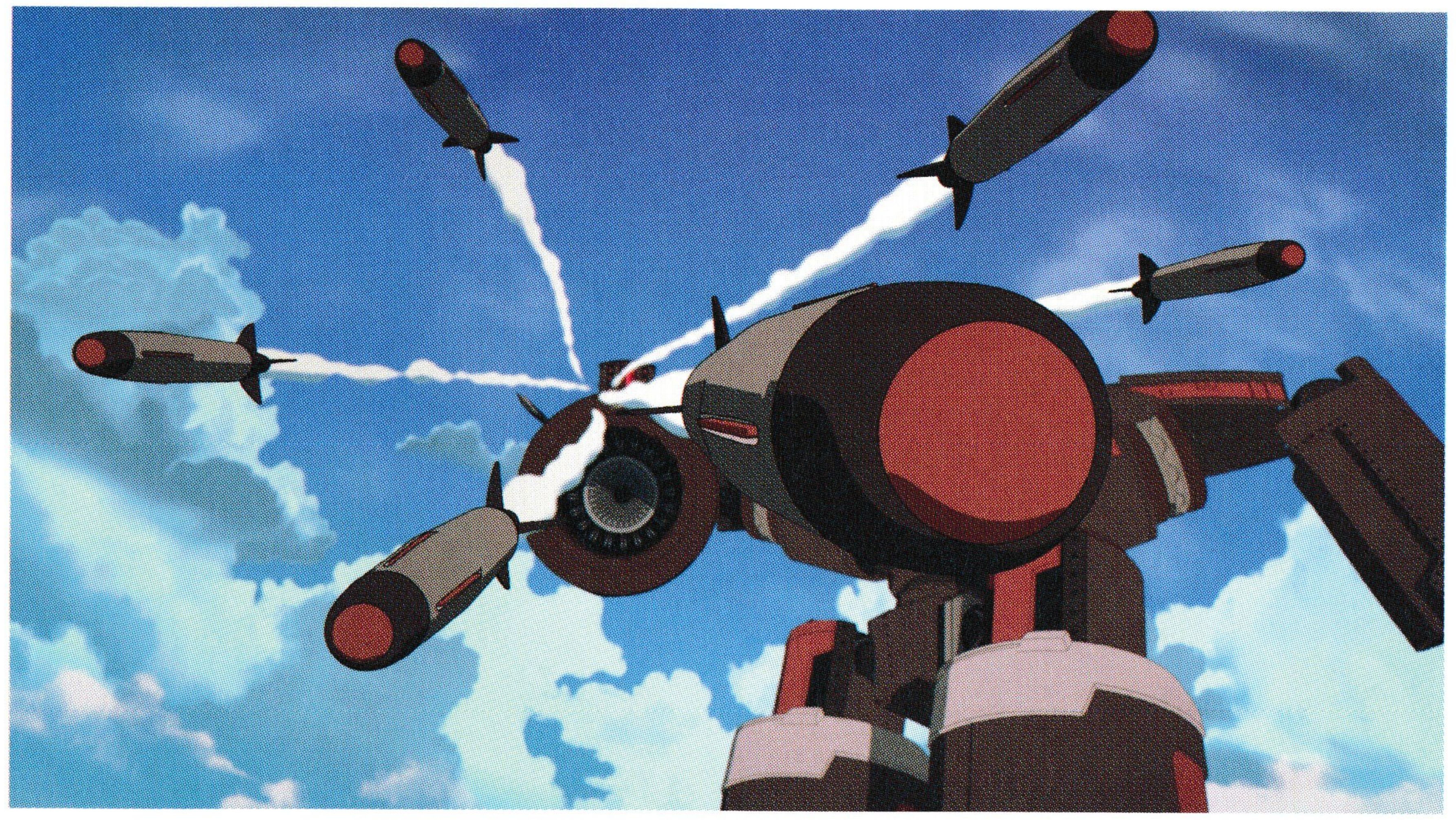
アーガス海岸線



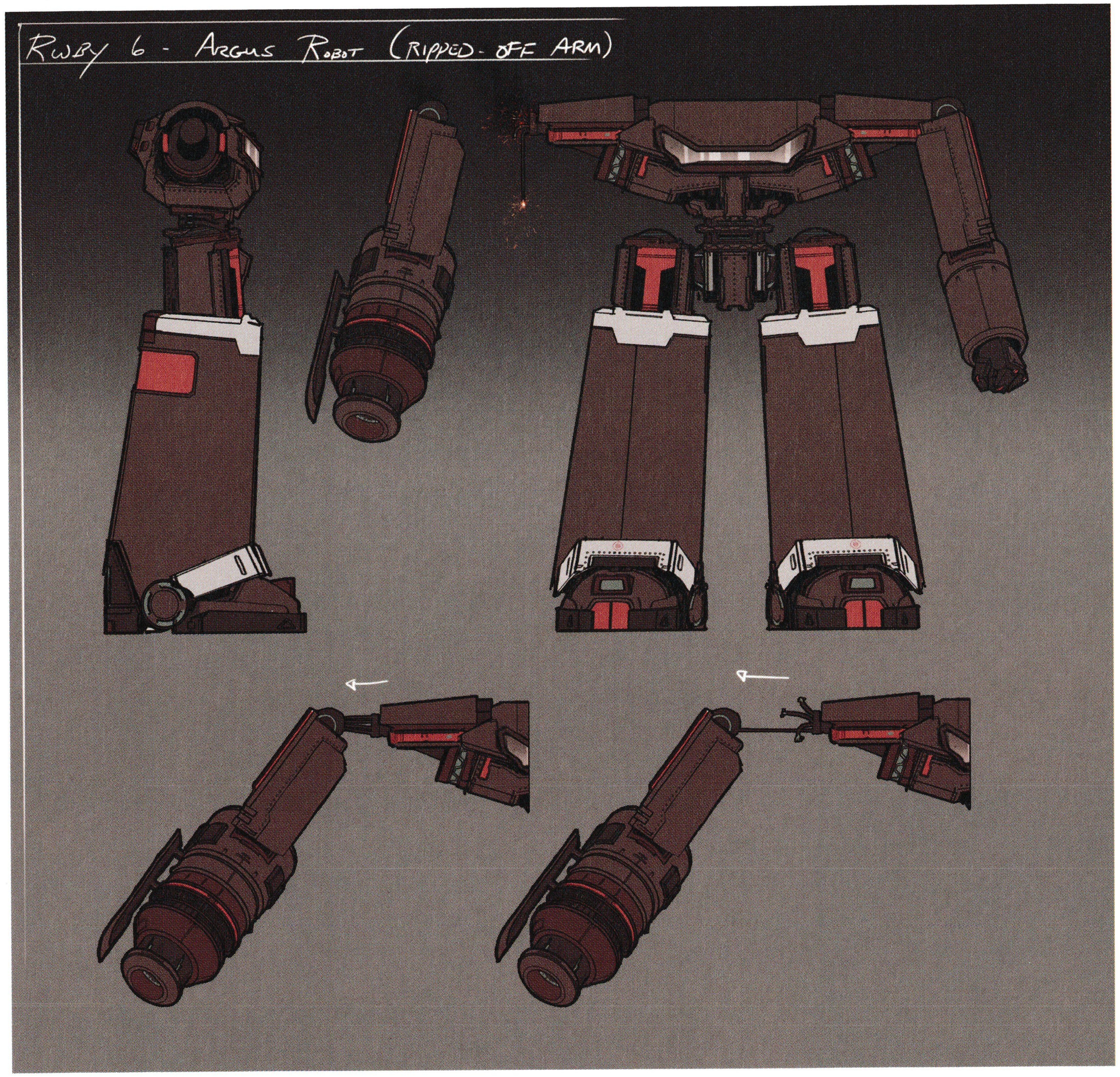
ドリル

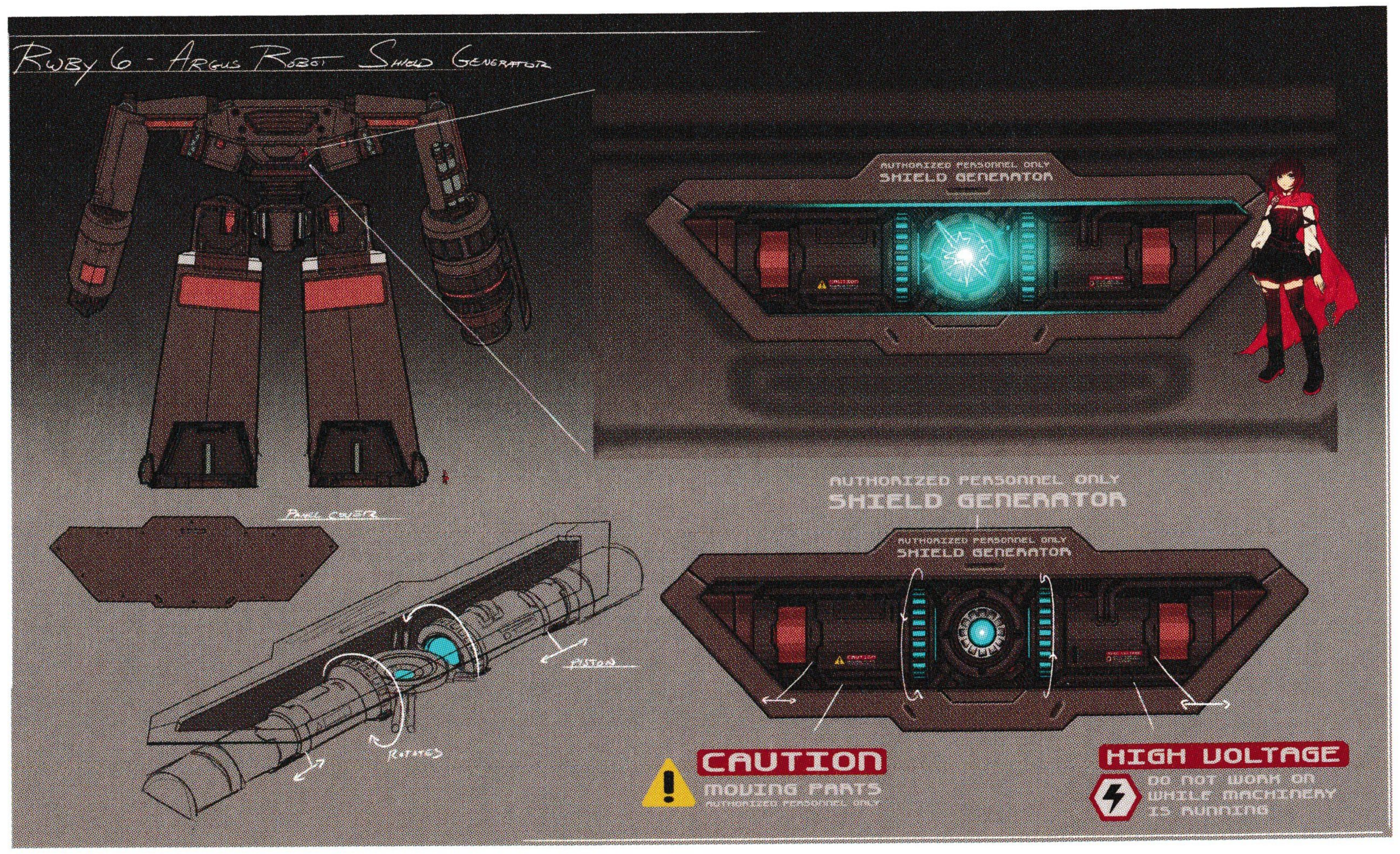


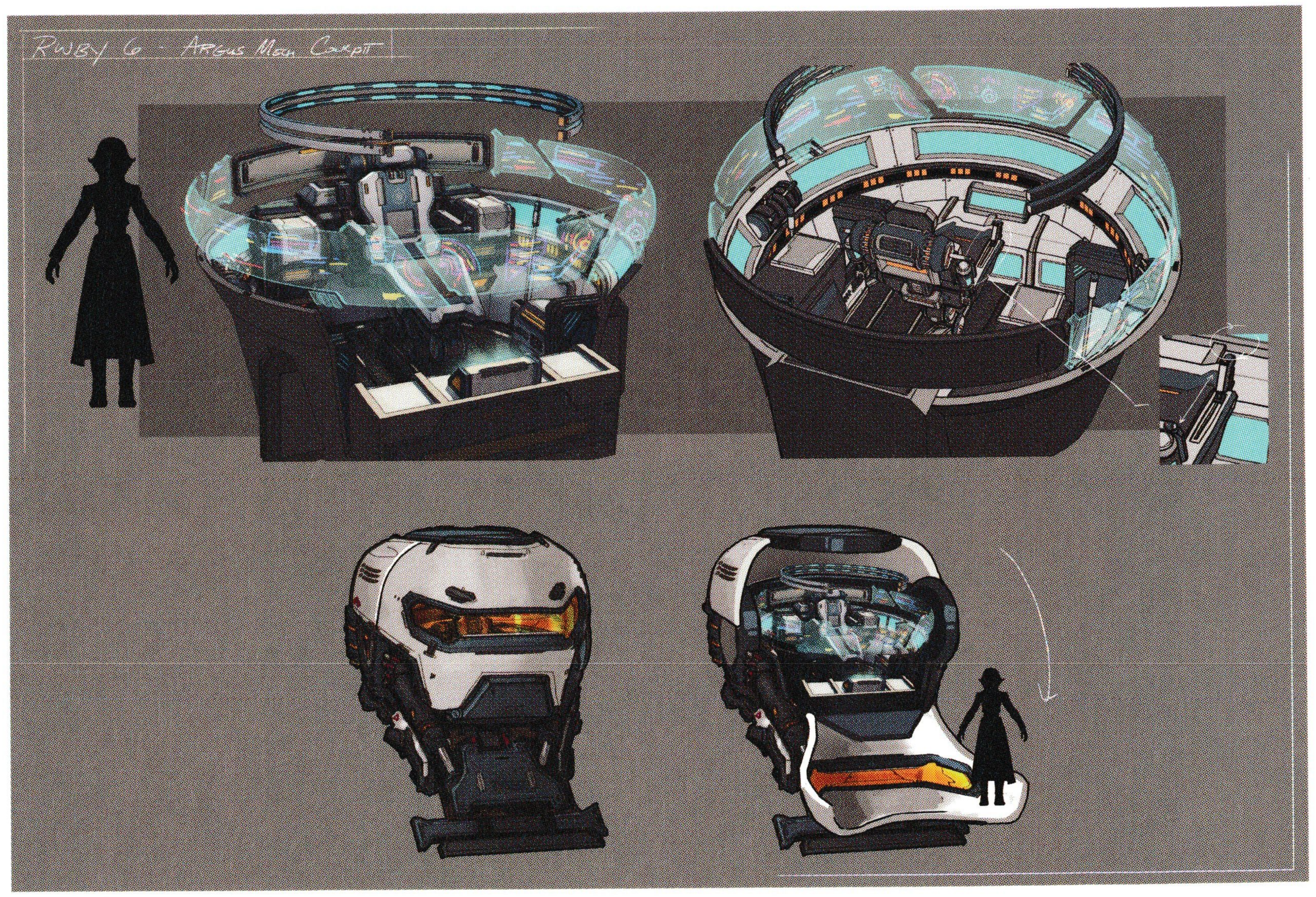
ミサイル



アトラス軍の巨大ロボ


RWBY 6 - ARGUS ROBOT (RIPPED-OFF ARM)

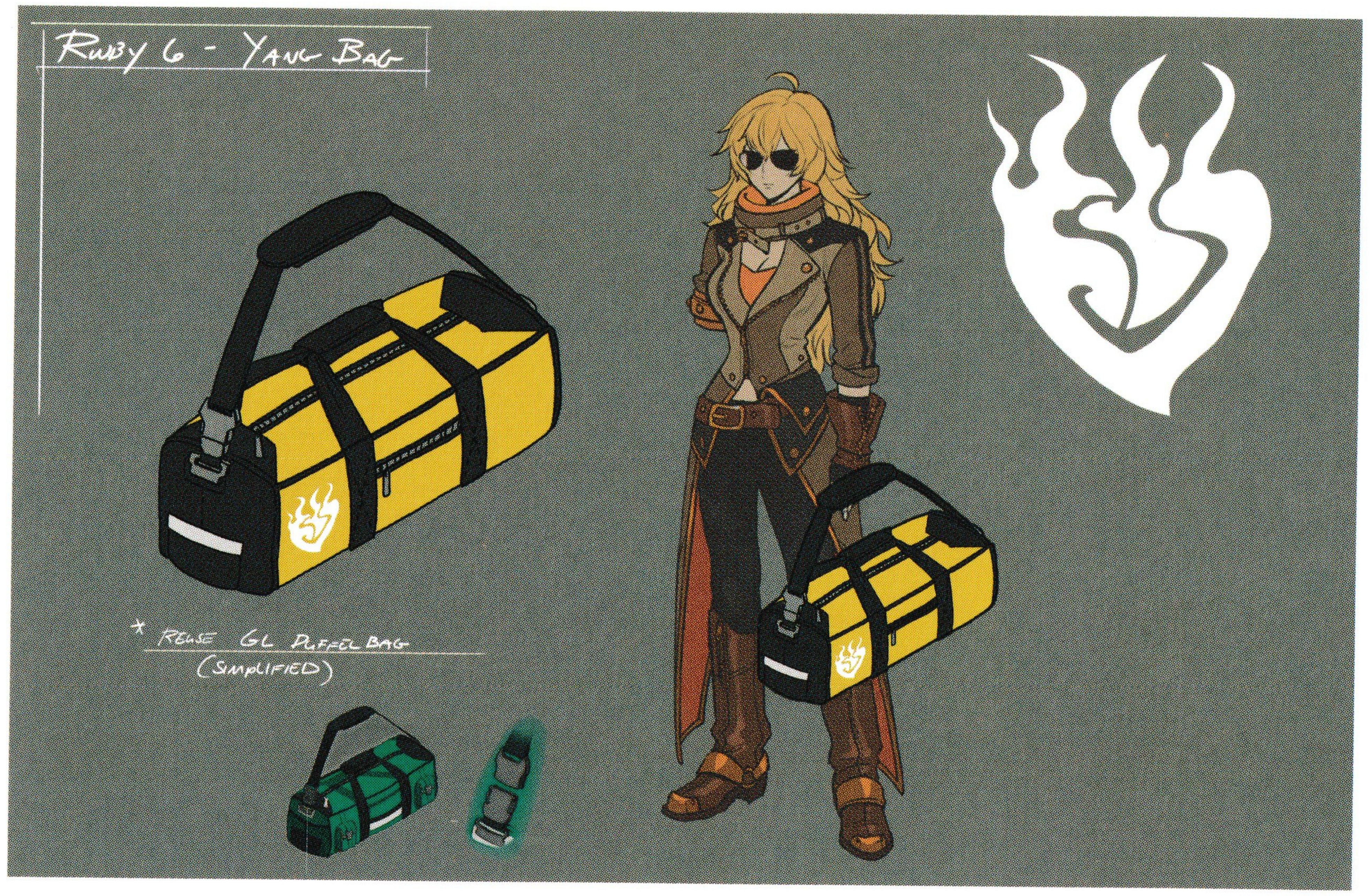

RWBY 6 - ARGUS ROBOT SHIELD GENERATOR
AUTHORIZED PERSONNEL ONLY
SHIELD GENERATOR
PANEL COVER
PISTON
ROTATED
CAUTION
MOVING PARTS
AUTHORIZED PERSONNEL ONLY
HIGH VOLTAGE
DO NOT WORK ON
WHILE MACHINERY
IS RUNNING


RWBY 6 - ARGUS MECH COCKPIT

PROPS

VOLUME 6 ❖ 小道具

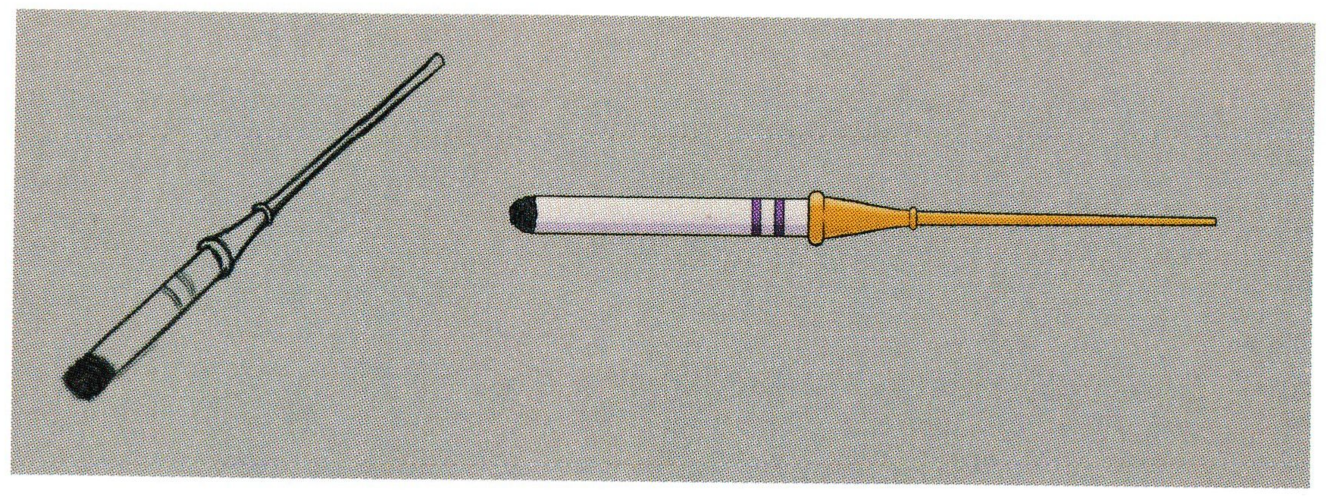
ヤンのバッグ



旅行カバン



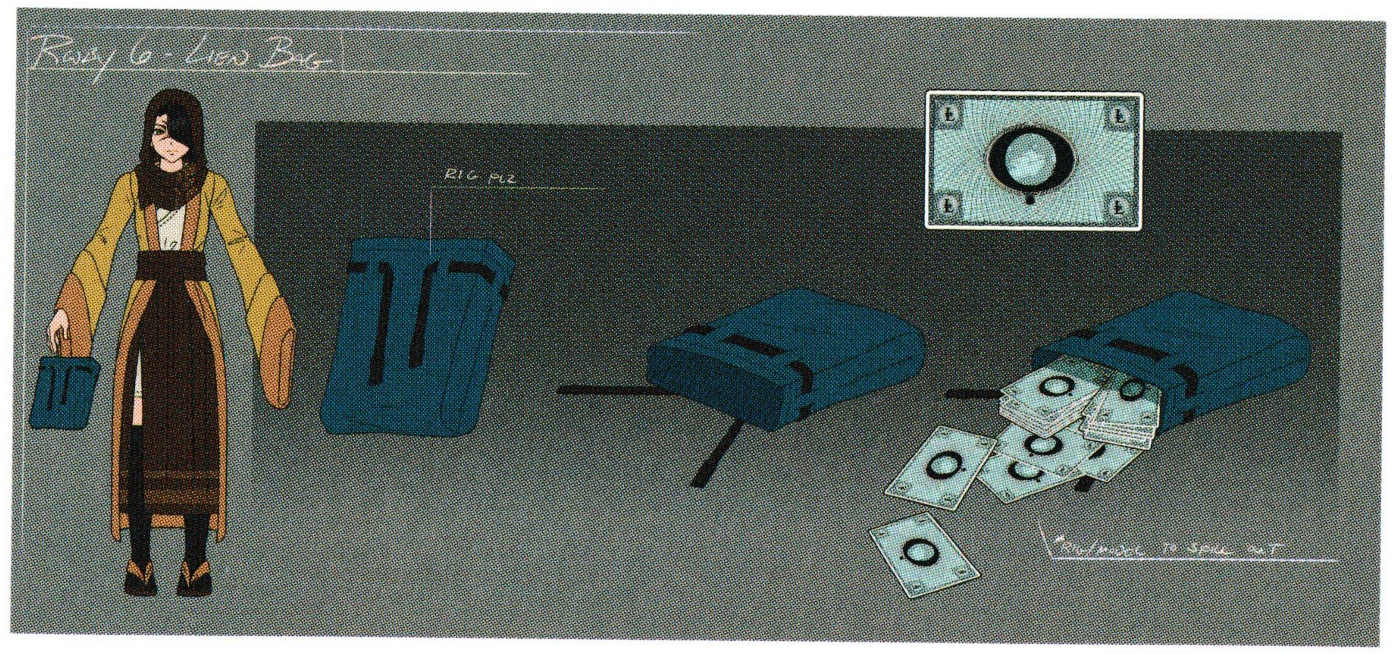
リル・ミス・マラカイトのタバコ



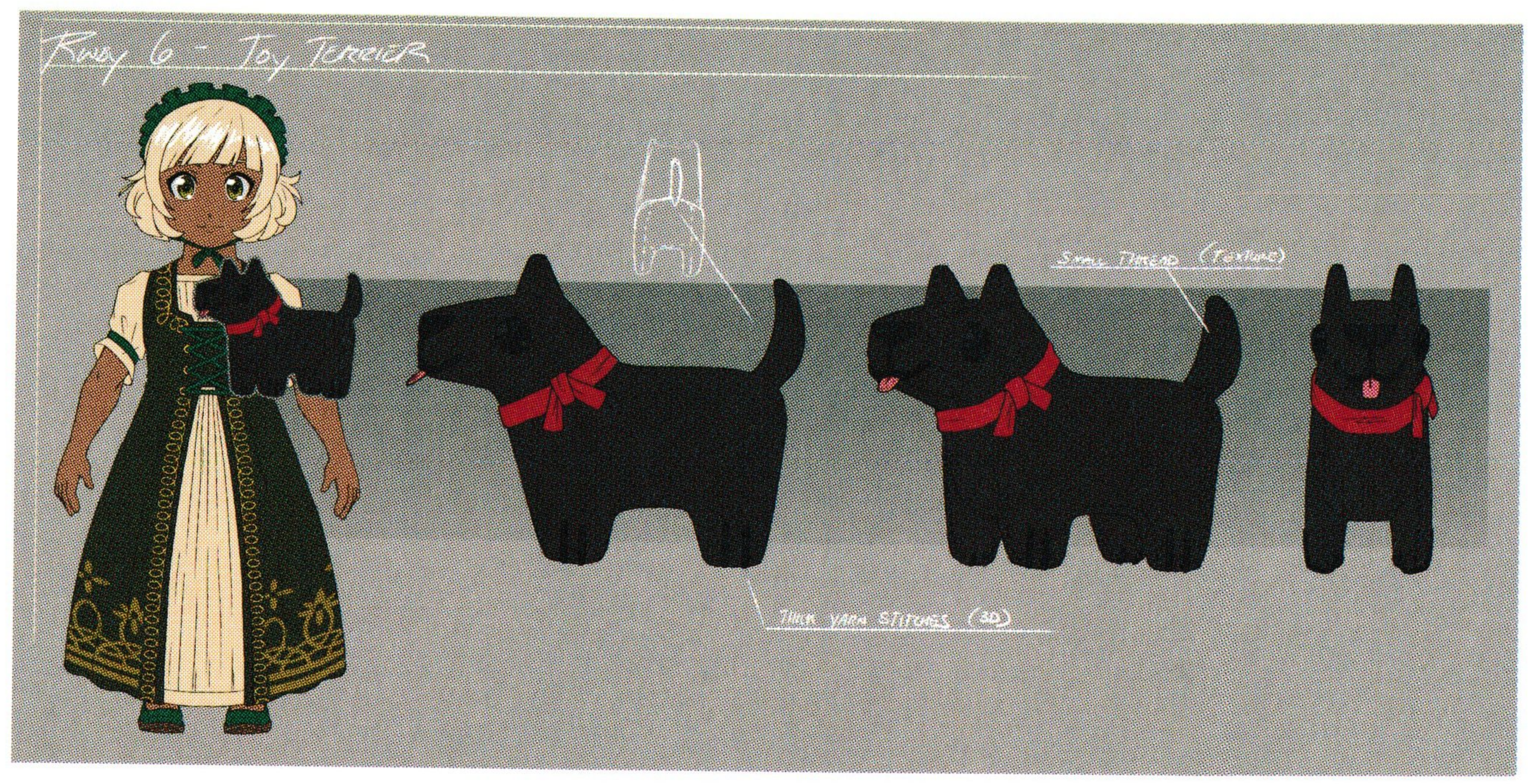
クロウのライセンス



リエン・バッグ



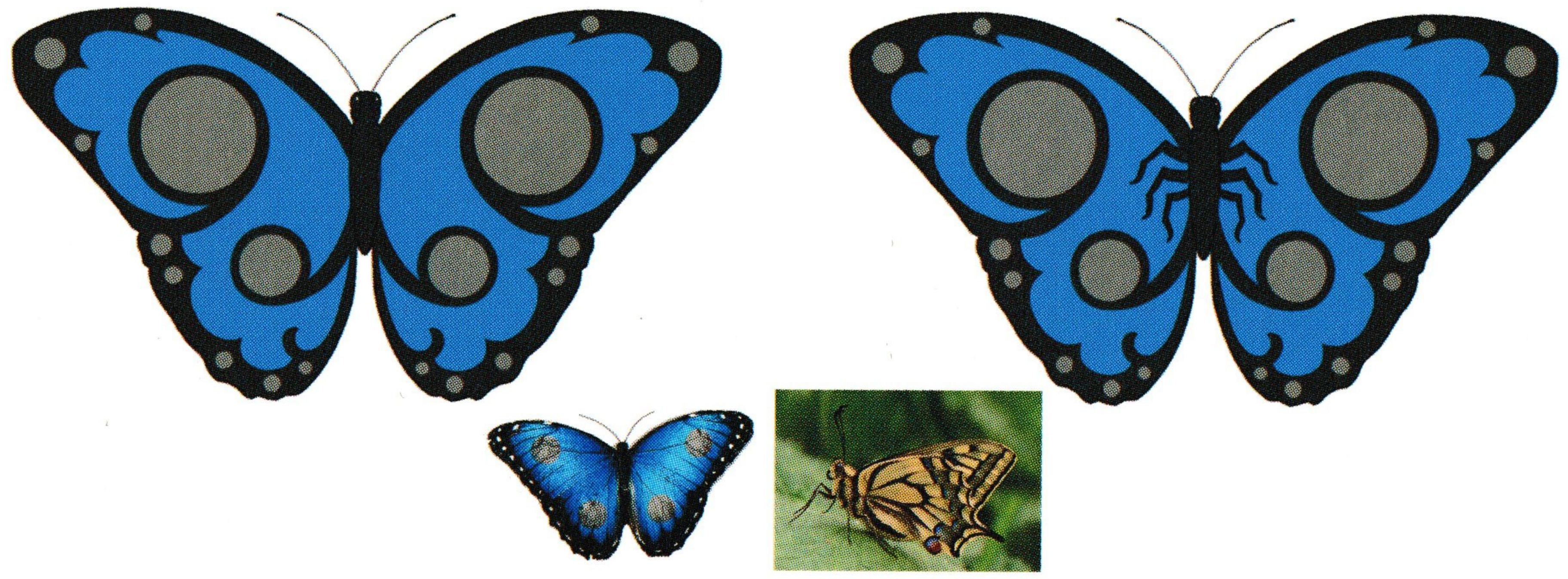
四女のトイテリア



ヤンの雑誌



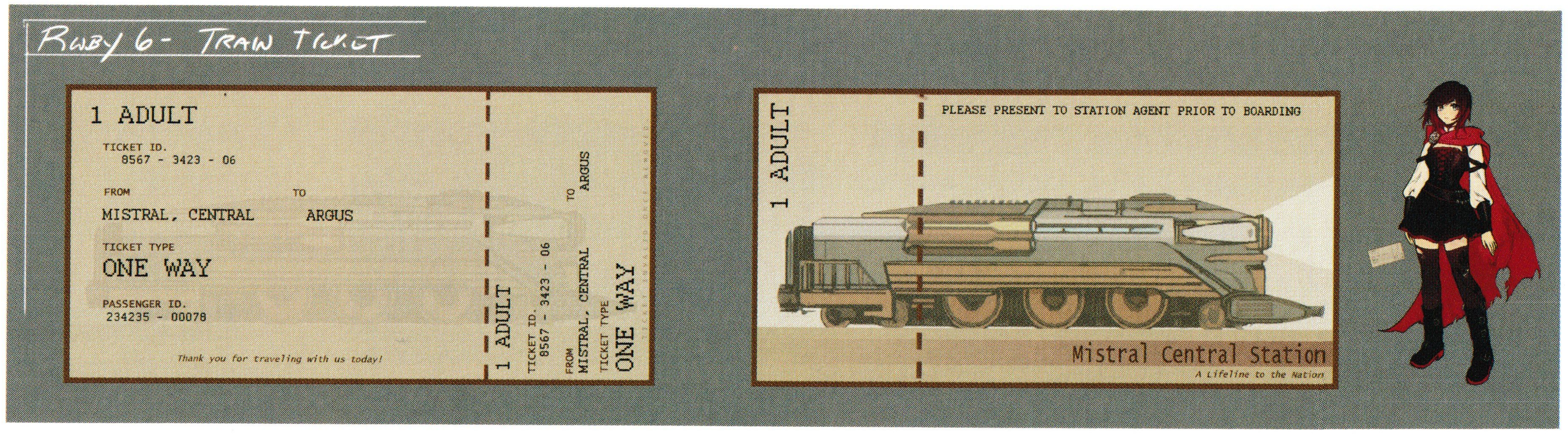
バタフライ



豆の缶詰



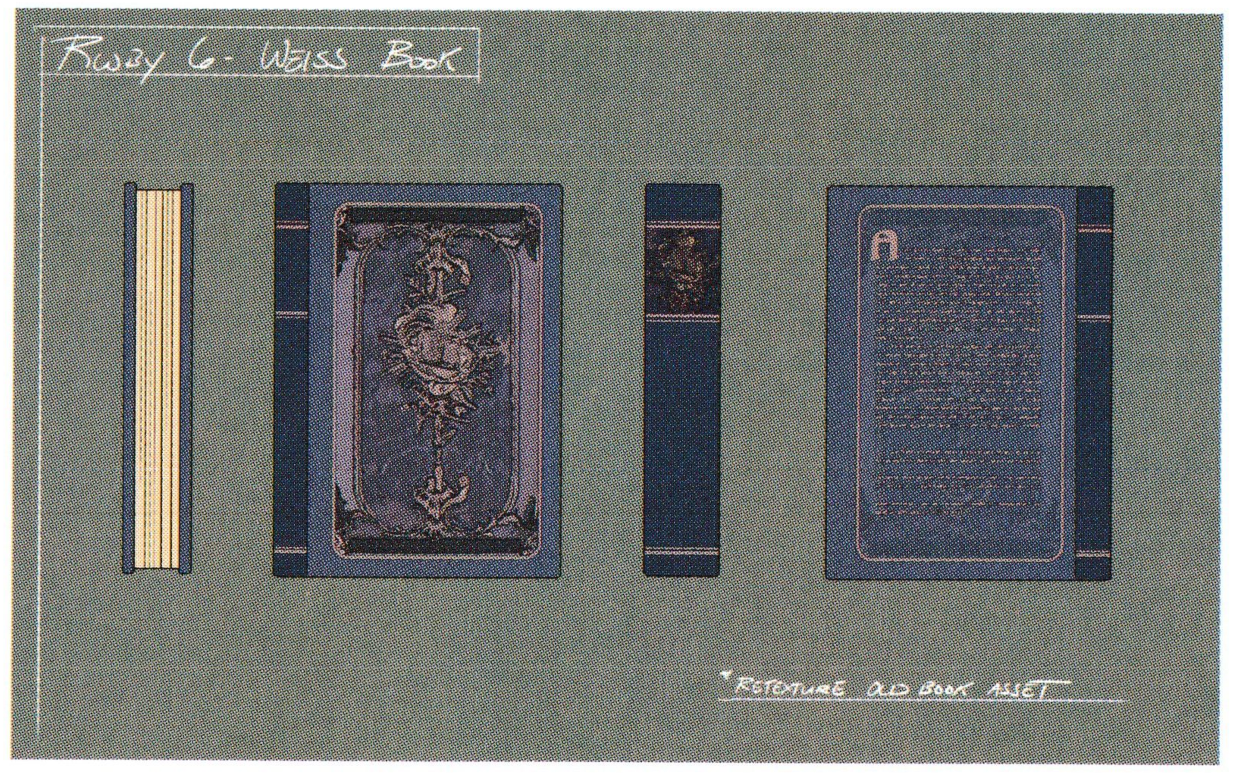
アニマ鉄道チケット



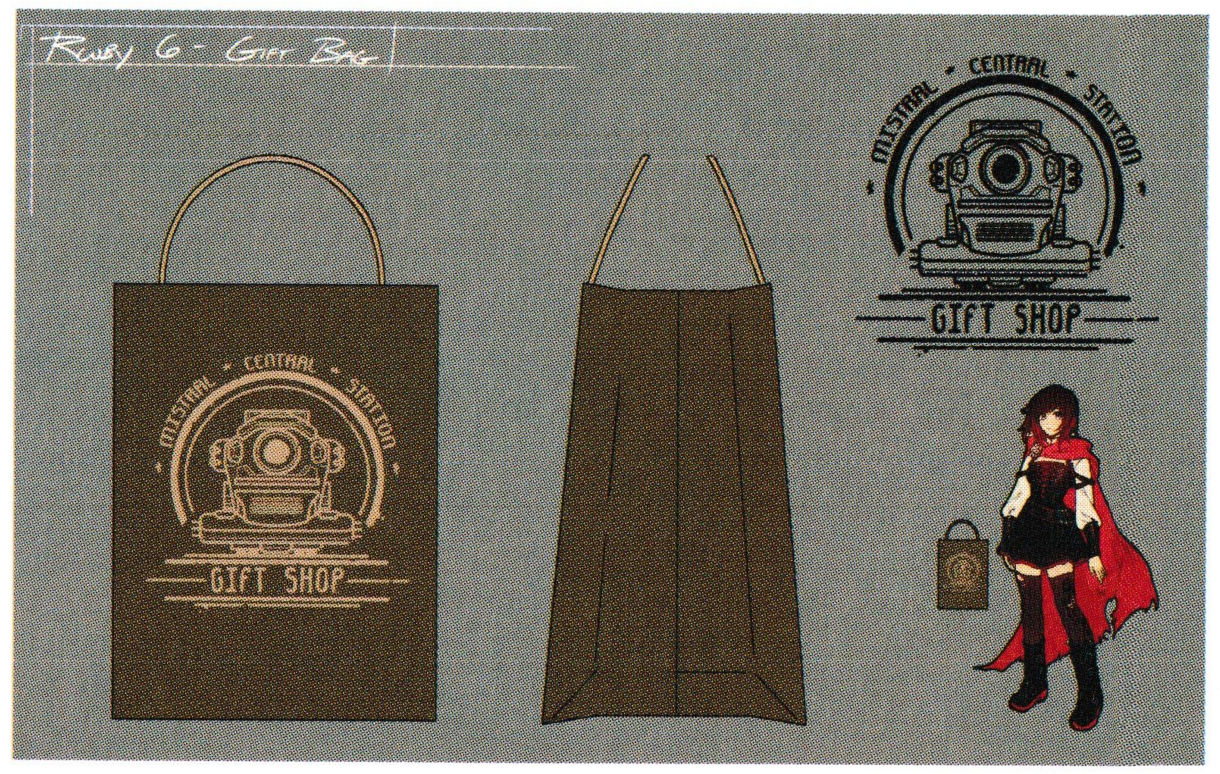
ブレイクの本



ワイスの本



ギフト・バッグ



STORY

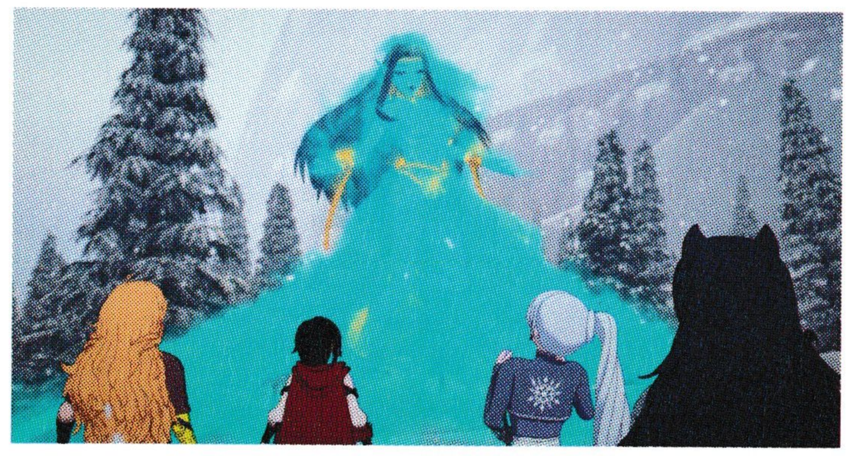
VOLUME 6 ❖ ストーリー

Episode 1　Argus Limited



ヘイヴンへの襲撃の後、ルビーたち一行はアイアンウッドの元へ、知恵のレリックを届け守ってもらうためアトラスを目指し、軍基地があるアーガスに向かう列車に乗り旅を続けていた。ところが列車はグリムに襲撃され、護衛のハンターたちが負傷し戦闘不能となる事態になり、乗客を守るためにルビーたちがグリムと対峙することに。列車が脱線し雪原に投げ出されたチームRWBYとクロウはマリーアと名乗る老女と出会う。

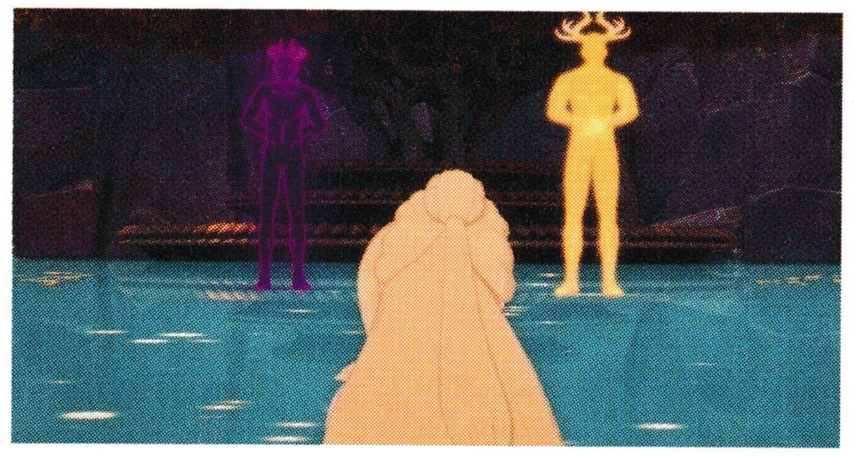
Episode 2　Uncovered



グリムを退けることに成功したものの列車が脱線し、雪原に投げ出されたチームRWBYとクロウはマリーアと旅を共にすることに。悪状況が重なり苛立つヤンたちはオズピンがまだ隠しごとをしているのではと問い詰める。するとオズピンの意識を読み取ったオスカーが「レリックから『ジン』を呼び出せ」と告げる。

Episode 3　The Lost Fable







呼び出された知恵のレリックの魔神・ジンはオズピンとセイラムの壮大な過去を語る。かつて自由を奪われていたセイラムはオズマという勇者に救い出され、ふたりは結ばれた。幸せな時も束の間、オズマが病に倒れこの世を去るとセイラムは深く悲しみ、光と闇の兄弟神に願い、闇の神の力によりオズマを復活させる。しかし生命の秩序が崩れることを恐れた兄弟神によりオズマは再び死へ。それを罵ったセイラムには罰として、不死の呪いが与えられた。愛する者と添い遂げることのできない運命を課され、恨みを募らせたセイラムは人々を焚き付けて兄弟神に反撃するも、神々は地上の人類を滅亡させ星を去り、ただひとり残されたセイラムはこの世の全てを呪う破壊の化身となってしまったのだった。時が経ち人類が地上に戻ったころ、光の神により使命を受けて転生したオズマは、不死身のセイラムと再会し、ふたりは再び結ばれ、四人の子にも恵まれる。だが、人類を導くことについてふたりの主義は食い違い、その対立は終わりのない戦いに続いてゆく——。

Episode 4　So That's How It Is





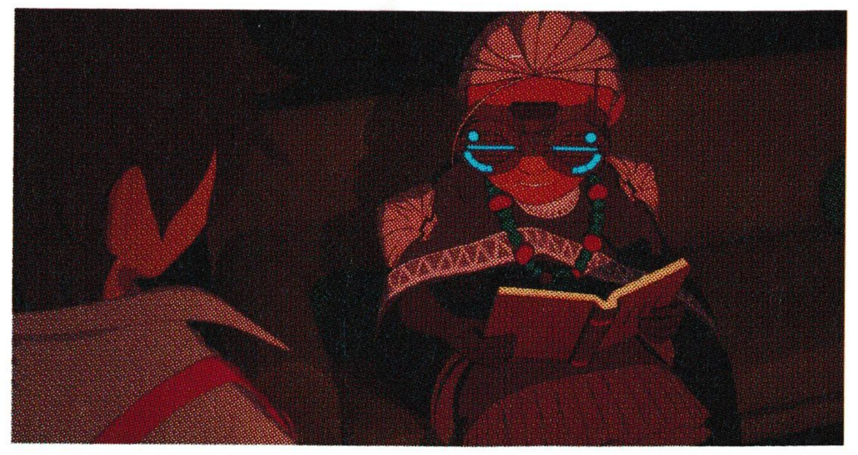
壮絶な過去と、セイラムは不死身であるという衝撃的な事実を隠していたオズピンに不信を募らせるルビーたち。非を認めたオズピンは自身の過ちを恥じ、オスカーの意識の中に閉じこもってしまう。セイラムの拠点へ戻ったエメラルドたちはシンダーが生存しており、ヘイヴン襲撃とレリックの奪取に失敗した責任は彼女にあり、裏切り者として処理されると聞き動揺する。

Episode 5　The Coming Storm



セイラムの元へは戻らず、ルビーたちを追ってアトラスへ向かおうとしていたシンダーはその途中、ビーコン襲撃時より行方知れずとなっていたニオポリタンに出会い、ふたりはルビーに怨恨を持つ者同士として手を組む。吹雪の中、人気の無い農場に辿り着いたルビー一行。しかしそこで住人たちの変死体を見つける。

Episode 6　Alone in the Woods



一帯の住民たちが変死していた農場の地下には、人の生気を奪うアパシーというグリムが大量に潜んでいた。知らずのうちにチームRWBYやオスカー、クロウもその餌食になりつつあり、次々と生気を奪われ無気力となり倒れてゆく仲間たち。ルビーもアパシーに取り込まれそうになった時、そのピンチを救ったのはマリーアだった。

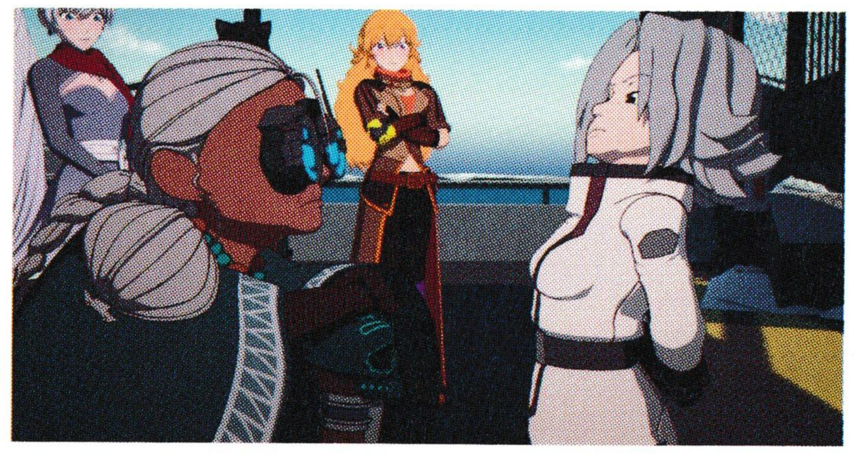
Episode 7　The Grimm Reaper



かつてマリーアは伝説のハンター『グリム・リーパー』と呼ばれ、彼女もまた『銀の眼の戦士』だった。ルビーは彼女に力を意識的に使うための指南を乞う。アーガスに着いたルビーたちは列車でわかれたジョーン、ノーラ、レンと合流する。アーガスにはジョーンの姉・サフロンが妻子と暮らしており、一行はそこに身を寄せることに。

Episode 8　Dead End

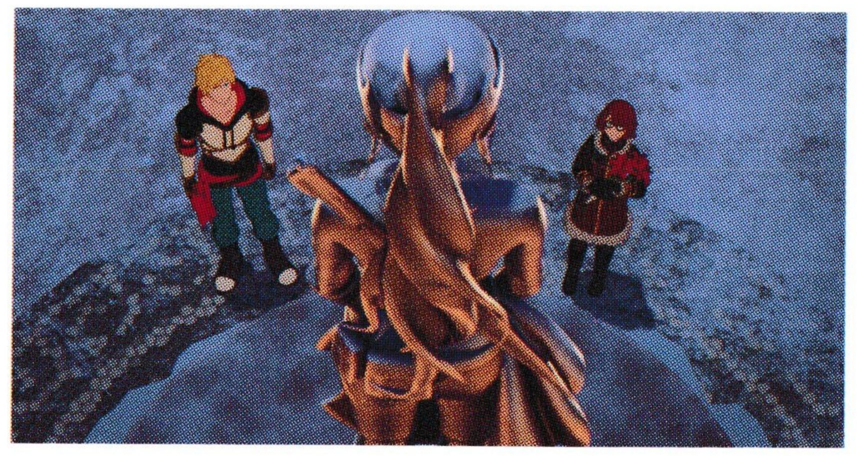
アーガスの軍基地からアトラスへ入国する計画が国境封鎖のため叶わず、ジョーンたちもセイラムが不死身であることを知り、一同には落胆の空気が広がる。ピュラの犠牲を強く悔やむジョーンは自暴自棄になってオスカーに激しく当たってしまう。仲間たちを励まし、まとめることができないことを嘆くルビーに、マリーアは自身の過去を語る。

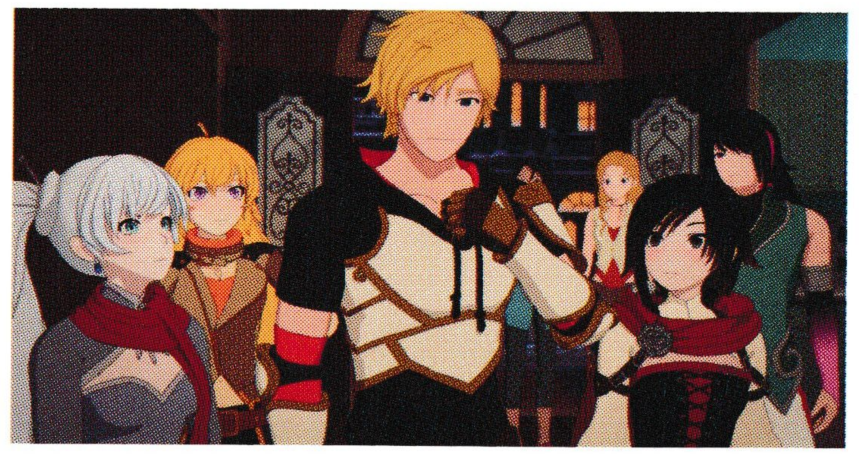




Episode 9　Lost

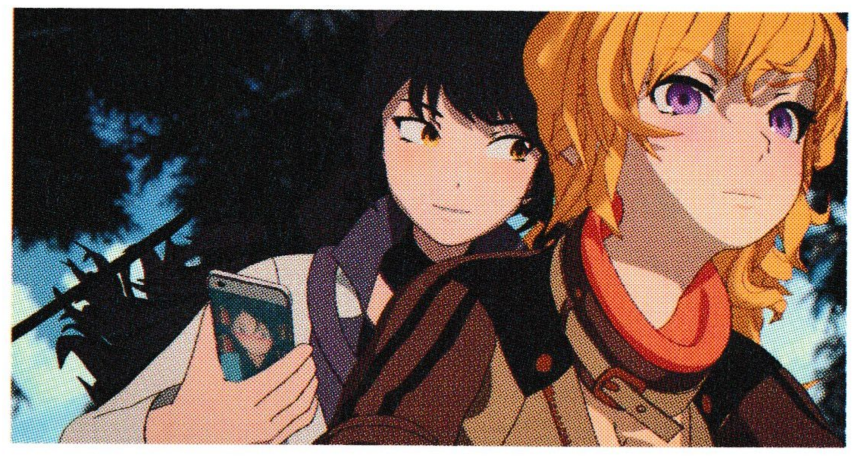
居なくなったオスカーを探すジョーンが街の広場で目にしたのはピュラの像だった。そこに花を供えていた赤い髪の女性はジョーンに「ピュラは生まれながらのハンターであり、何も悔やんでいない。自分の運命を覚悟していた」と語る。新たに決意を固めるジョーンたちと、皆を待っていたオスカーもまた同じ目的に向かい、皆の心はひとつになっていた。





Episode 10　Stealing from the Elderly

アトラス行きの飛行船を奪うという作戦により、ワイスはマリーアをスーツケースに隠し飛行船に乗り込む。ヤンは基地局の警報システムを停止するためブレイクをバイクに乗せて移動。だがブレイクを追ってきたアダムが現れ、襲撃される。そのため作戦は失敗し、ワイスたちは軍司令官のコルドヴィンに見つかってしまい、海岸沿いと基地局で戦いが始まった。





Episode 11　The Lady in the Shoe

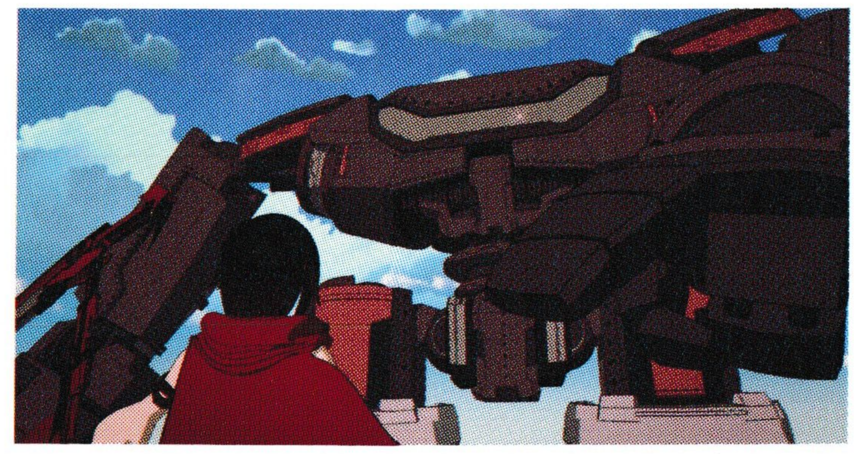
コルドヴィンが操縦する巨大ロボットに激しい攻撃を受けるルビーたち。ジョーンの作戦により3組に分かれ地上、海上、空から攻撃するもシールドに阻まれ苦戦する。基地局ではブレイクの異変を察知したヤンが援護に向かう。森の中でアダムと交戦するブレイクが追いつめられているところへ駆けつけたヤンは、悪夢にまで見た相手に立ち向かう。

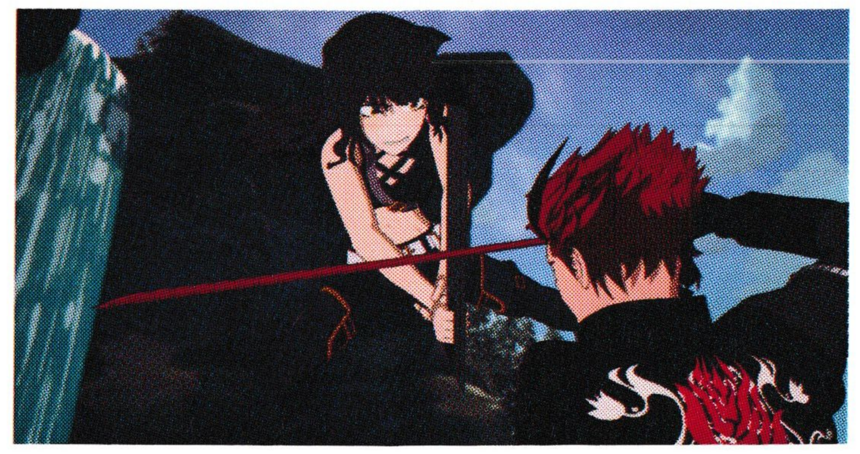




Episode 12　Seeing Red

オスカーがロボットの弱点を見抜くもコルドヴィンに隙は無く、策は尽きたように思われた。だが諦めないルビーはギリギリのところでロボットの大砲の中に飛び込みダストを爆発させ、制止させることに成功する。一方、森ではお互いを守り合いふたりで戦う意志を見せたブレイクとヤンにアダムは激昂し、圧倒的なパワーでふたりを追いつめてゆく。





Episode 13　Our Way

海岸線ではコルドヴィンとルビーたちの戦闘をきっかけにグリムの大群が押し寄せていた。巨大グリム・リヴァイアサンが接近し、応戦すべきコルドヴィンのロボは戦闘不能。仲間たちがリヴァイアサンの注意を引きつけ、ワイスの召喚獣に乗り集中するルビーは初めて意識的に『銀色の眼の力』を発動させる。グリムの大群を壊滅させたルビー一行はアトラスへ向かう。新たな、そして大きな戦いが始まろうとしていた。





INTERVIEW

インタビュー



MUSIC/VOCALIST/COMPOSER

CASEYLEEWILLIAMS

音楽・歌唱・作曲　ケイシー・リー・ウィリアムズ

❖『RWBY』シリーズに参加した経緯を教えてください。

私の父、ジェフ・ウィリアムズは、『RWBY』制作開始から数年前にアニメーター兼アクション監督のモンティ・オウムと『Red vs. Blue』で仕事を始め、それぞれ音楽とアニメーションの役割で非常に密接なコラボレーションをするようになっていました。私が初めて本格的にヴォーカルを担当したのは、『Red vs. Blue』のサウンドトラックの一部で、レコーディング当時、私はまだ10歳か11歳だったと思います。父とモンティの才能の融合によって彼らは絆を深め、ユニークな関係を築きました。モンティは、彼の新しいプロジェクト『RWBY』の音楽を父に作ってほしいこと、そして、私がそのヴォーカルの大部分を担当することに興味があるかを父にたずねました。

❖あなたの音楽のルーツを教えてください。また、作曲活動を始めた時期ときっかけも教えてください。

私は幸運にも、とても音楽的な両親のもとで育ち、4歳の時に早くもその手ほどきを受けることになりました。私が初めて本格的な音楽に目覚めたのは、父がビートルズの「イエロー・サブマリン」を聞かせてくれたときです。私はたちまち夢中になり、彼らの音楽は今でも私にインスピレーションを与え続けています。私が子どものころ、母はアコースティックライブ(結婚式のバンド演奏も含む)をたくさんやっていて、私を連れていくだけでなく、一緒にステージで歌わせてくれました。母は私にシェリル・クロウ、ボニー・レイット、スモーキー・ロビンソンのようなシンガーソングライターを教えてくれました。兄や姉も、私が10代になるにつれて、レディオヘッド、ミューズ、マーズ・ヴォルタ、ミュートマス、デフトーンズなど、後の私の作曲活動にとても影響を与えた音楽をたくさん教えてくれました。本当に真剣に自分の曲を書き始めたのは、2017年にバークリー音楽大学で大学教育を受け始めたときです。それまでもあちこちで少しの作曲や作詞をしていたのですが、ここでようやく、正面から楽曲制作に取り掛かることになりました。正直、それまでのキャリアは、父とのヴォーカルセッションに明け暮れていたので、自分が曲を書けるかどうかまったくわからなかったんです。作曲が日常となり、宿題として曲を書かなければいけなくなったとき、自分にはそれができるんだと気づき、とても安心したんです。能力があったからというだけでなく、曲を書くことが好きだったからです。

❖そのルーツが『RWBY』で活かされていると感じるところは?

私の音楽のルーツは『RWBY』の至るところで聞くことができますが、とくにVol.9が顕著です。このときから、親友でコラボレーターのマーティン・ゴンザレスと一緒に、実際の作曲・プロデュースを担当しています。いくつかの曲は、特定のアーティストや、彼らが作品に込めるトーンにとても大きくインスパイアされています。私にとっては、キャラヴァン・パレス、デフトーンズ、キャロライン・ポラチェック、シガー・ロス、マーズ・ヴォルタ、ティコ、アンバーリンなどが明確なインスピレーションの源となっています。Vol.1までの私のヴォーカルパフォーマンスでも、私が影響を受けて育ったさまざまなシンガーを聴くことができると思うんです。ヘイリー・ウィリアムス(パラモア)、ヴィック・フエンテス(ピアス・ザ・ヴェイル)、キンブラ、ゴティエ、マット・ベラミー(ミューズ)、トム・ヨーク(レディオヘッド)といったヴォーカリストや作曲家は、今でも私に大きな影響を与えています。

❖『RWBY』シリーズでの作曲キャリアが始まった際、その中でどう自分らしさを出そうとしましたか?

私が音楽を書き始めたとき、父が過去(約10年間)、シリーズのために作ってきたすばらしい音楽の数々に応えるという、非常に重く、明白な挑戦が待ち受けていました。最初は気が遠くなりそうでしたが、Vol.9の脚本を読み始めてすぐに、大好きなキャラクターたちが繰り広げる新しい世界にインスピレーションを受け、自然な気持ちで制作に取り掛かることができました。午前2時に思いついたオープニングテーマのアイデアをマーティンに持ち込んだりして……そんな風に始まり

ました。人生の大半をこのキャラクターたちと一緒に育ってきたからこそ、音楽で表現することはとてもやりやすかったと思います。『RWBY』の音楽であることを感じつつ、彼らに新しい音楽の声を与えることが、こんなに胸が躍ることだとは思わなかったです。父が書いたすばらしい音楽の数々から多くのインスピレーションを受け、そこから何か魔法のような新しいものを作ることに全力を尽くしてきました。それは、作品と音楽が進化するなかで、とても自然なことだと感じるんです。

❖ ほかにも影響を受けたアーティストがいたら教えてください。

私の人生にもっとも影響を与えたアーティストは、ビートルズ、レディオヘッド、キンブラ、ミューズ、ヘイリー・ウィリアムス、ゴティエ、シガー・ロス、モデラット、マーズ・ヴォルタ、ジェリーフィッシュ、そしてモージズ・サムニーでした。これだけでもたくさんのアーティストがいますが、私は本当にたくさんの音楽を聴いているので、このリストは正直なところ増え続けているんです。

❖ レコーディングのとき、ジェフさんとはどのようなコミュニケーションをとられていましたか？

ヴォーカルのレコーディングは、ほとんどの場合、とてもシンプルな作業です。でもこのような（アニメーション作品にかかわる楽曲制作の）作業において、お互いにどのようにコミュニケーションをとるのがベストなのか、私たちは長年考えてきました。通常、父が歌メロや歌詞などのヴォーカルパートを書き、私は父が実際に歌ったものを参考にするんです。そして自分でそのパートを学び、レコーディングに臨みます。メロディーを覚えるのはそれほど難しくないのですが、（トリッキーなものでも、早く覚えることができるようになったからだと思います）しかし、それを必要な意図を持って実行するのは大変でした。何時間もかけて最高のテイクを録ろうとし、父から改善点や良かった点などのフィードバックをもらっていました。骨の折れる経験でしたが、長年それを続けたことで、私はしなやかで多才なヴォーカリストになることができたと思います。自分で曲を書き始めたとき、自分の作曲プロセスが父のそれとあまりにも違うことにびっくりしましたが、それが作曲のすばらしさだとわかりました。

❖『Video Game Orchestra 2015』ではワイスのコスプレをして歌っていましたが、コスプレして歌うと心境が変化する部分はありましたか？

正直なところ「神様、何千人もの前で歌っているときに、このカツラが頭から落ちないようにしてください」という願いで、頭の中はいっぱいでした（笑）。冗談はさておき、ワイスの歌を彼女の格好で歌えたことは、とても特別なことでした。彼女はとても美しいキャラクターデザインをしていますし、実際に歌手でもあるので、ステージで命を吹き込むことができて、とても満足感がありました。

❖ 作曲者として一緒に作業する中で、ジェフさんのリスペクトしている点を教えてください。

何から話せばいいんだろう？　父は、私が今まで聞いたなかでもっとも繊細な歌詞やメロディーを書き、それをジャズ的で音楽的に示唆に富んだコード進行と組み合わせるという、本当に驚くべき才能を持っています。私は彼が自分の仕事にどれだけの時間を費やしたか直接知っているので、その点をもっとも尊敬しています。彼は、自分が作りうる最高のものを書くために何時間もかけて、それをほぼ10年間続けることで、何百曲もの作品を生み出してきました。その多くを完全に自分ひとりで行った。これは今でも信じられないことです。また、10代の娘に自分の作品を託すという勇気もありました。そして、どれだけ大変でも決してあきらめなかったという事実は何事にも代えがたいものです。彼が残してくれた音楽の世界に、心から感謝しています。

❖『RWBY』にかかわることで、あなたにとってどのような影響がありましたか？

『RWBY』に携わることは、間違いなく、私の人生とキャリアに大きな影響を与えたと思います。父とモンティから、多くの人にとって大切なキャラクターを声で表現するチャンスを与えられたことは、とても幸せなことでした。先ほども言ったように、私はこれらのキャラクターと一緒に成長したような気がしていますし、彼女たちとの感情的なつながりは永遠に消えることはないように思います。このすばらしい作品を通して、私の音楽への情熱と愛を共有できたことは、壮大で奇跡的な経験以外の何物でもありません。チームRWBYがつねに与えてくれるポジティブなエネルギーを感じることができていなければ、今のような自信と野心に満ちたミュージシャンにはなれなかったでしょう。


ケイシー・リー・ウィリアムズ

RWBY VOLUME 7

Illustrated by Ein Lee





Trust Love

Lead vocals by Casey Lee Williams
Lyrics and music written by Jeff Williams
Performed, produced and mixed by Jeff Williams

Keep dreaming 'bout a better world
You keep wishing for some clarity
Always hoping that a lightning bolt
Is gonna save you from this gravity

You're holding out for some romantic life
Maybe you'll wake up in a world of charm
Oh, but what's here can set you free
You don't have to dream
Your life's a masterpiece
If you just believe

Then all you see is all you need
Right now your hopes are shattered
Just pointless ever after
But in time you'll find through love
Your power just shines

When you don't know where to turn to
And you're sure all hope is gone
When the day you waited for won't come
And dark won't yield to dawn
(Trust love)
And open up your eyes
(Trust love)
The truth is there but sometimes in disguise
The way's uncertain but we're together
Moving toward the light
When we trust in love
And open up our eyes

If you could only open up a door
Spread your wings and fly away from here
Write yourself into a fairy tale
All your problems would just disappear

And still you're counting on a second sight
To somehow wrest you from the way of harm
When what you need to do is see

All you have to be
Is here in reality
Leave your fantasy
You'll find the key
To victory

I know the dark's returning
And the fires of hate are burning
But the lies can't hide what's true
When love's alive

There's not a miracle
That's gonna show you how
The secret to your life
Is here and now
Look inside
End your search and be alive
It's time

To rise
To realize
To open up your eyes

When you don't know where to turn to
And you're sure all hope is gone
When the day you waited for won't come
And dark won't yield to dawn
(Trust love)
And open up your eyes
(Trust love)
The truth is there but sometimes in disguise
The way's uncertain but we're together
Moving toward the light
When we trust in love
And open up our eyes

よりよい世界を夢見て
君はその兆しを求める
いつも奇跡の雷光を望んでる
重い現実から解放してくれると

ロマンチックな人生は君の憧れ
すてきな世界で目覚めるかも
でも自由へのカギはここにある
夢見ることはない
君の人生は最高
必要なのは信じる心

信じれば　核心が見えるはず
今は希望が打ち砕かれ
すべてがムダに思える
でも　いつかは愛に目覚め
内なる力が光り輝く

岐路で立ち尽くし
あらゆる希望を失い
待ち望んだ日は訪れず
闇は晴れない
（愛を信じて）
さあ　目を見開こう
（愛を信じて）
真実は　ときに分かりづらいもの
先は見えずとも　共に歩み
光を目指そう
愛を信じて
さあ　目を見開こう

扉が開けば
翼を広げて　飛び立てる
おとぎ話に入り込めば
悩みは　すべて消え去る
それでも君は　すべてを察知し
害悪から逃れようとする
本当に必要なのは〈見つめる力〉


大切なのは
現実に　とどまること
幻想を捨て去れば
きっと見つかる
勝利へのカギが

闇の勢力は盛り返し
憎しみの炎は燃え上がる
でも真実は偽りに埋もれない
愛ある限り

全てを明かす——
奇跡などない
人生の秘密は
そこ　ここに眠る
内なる自分を見つめ
外に答えを求めず　生きよう
さあ　今こそ

目覚めよう
気づこう
さあ　目を見開こう

岐路で立ち尽くし
あらゆる希望を失
い
待ち望んだ日は
訪れず
闇は晴れない
（愛を信じて）
さあ　目を見開こう
（愛を信じて）
真実は　ときに分
かりづらいもの
先は見えずとも
共に歩み
光を目指そう
愛を信じて
さあ　目を見開こう





ABOUT CHARACTER

ビーコンメンバーでは最年少にしてチームRWBYのリーダー。グリムの攻撃を退けることができるという伝承の『銀の眼の戦士』の力に目覚め、意識的にコントロールできるようになりつつある。この特別な力ゆえにセイラムに狙われている。

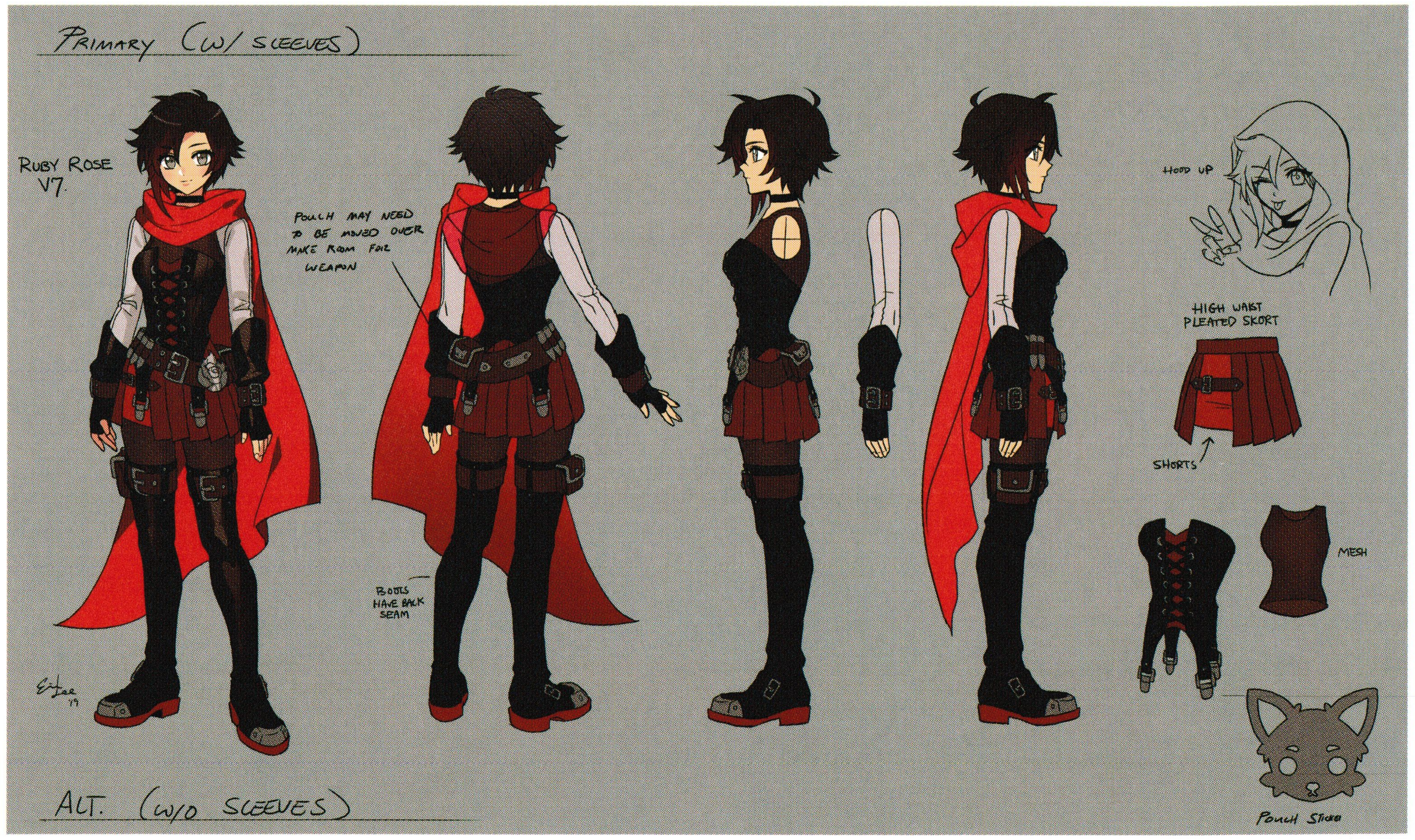
TEAM RWBY

Ruby Rose

ルビー・ローズ

About Style by Erin Winn

髪形を変え、大きく印象が変わりました。リーダーとしてしっかりと成長した姿は少年漫画の主人公のようです。アトラスの最先端の技術をもってリニューアルしたデザインはそれがいかに洗練されていて近代的であるかを反映しています。





CV Lindsay Jones／早見沙織 **SEMBLANCE** ペタルバースト
WEAPON クレセント・ローズ



TEAM RWBY

Weiss Schnee

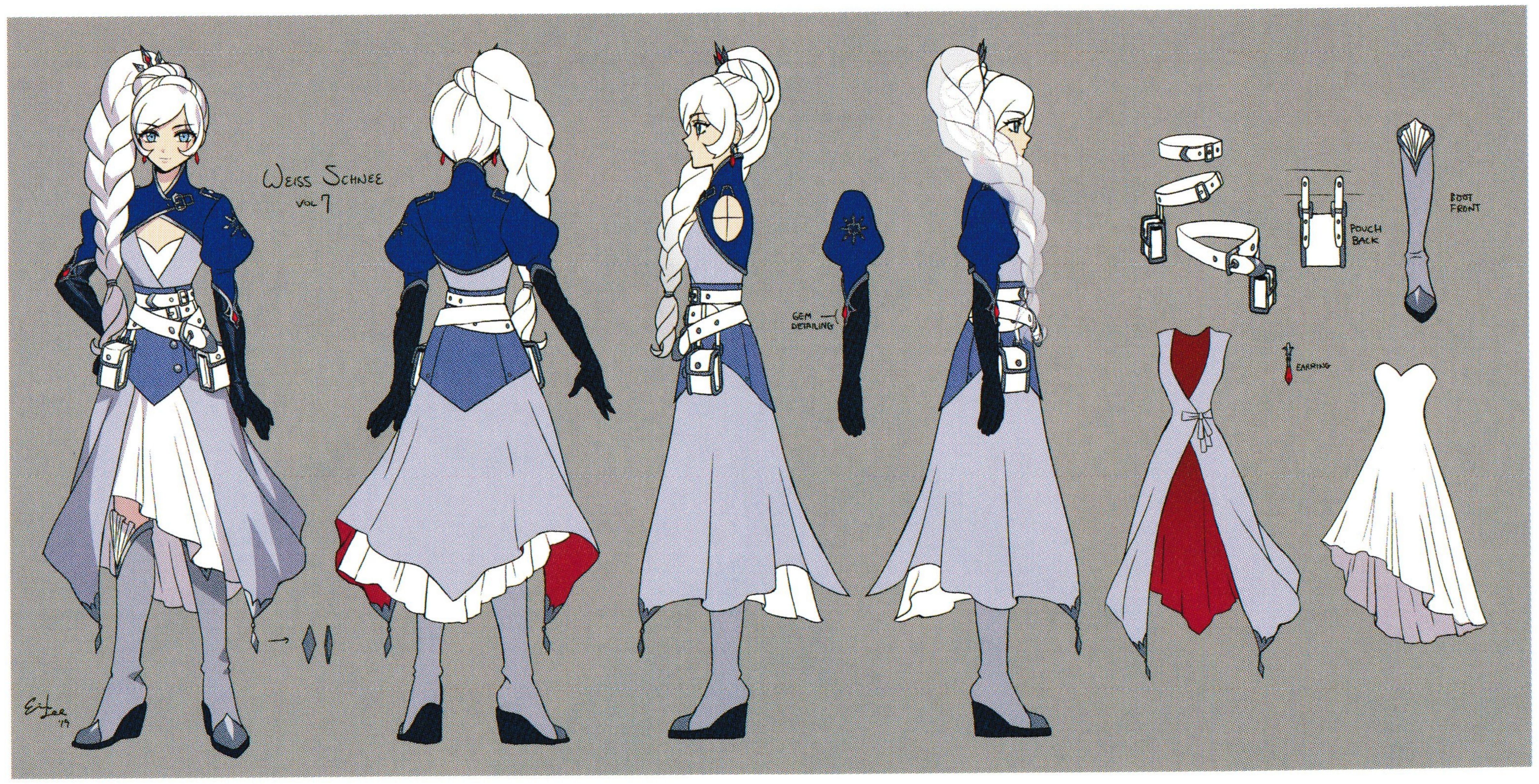
ワイス・シュニー

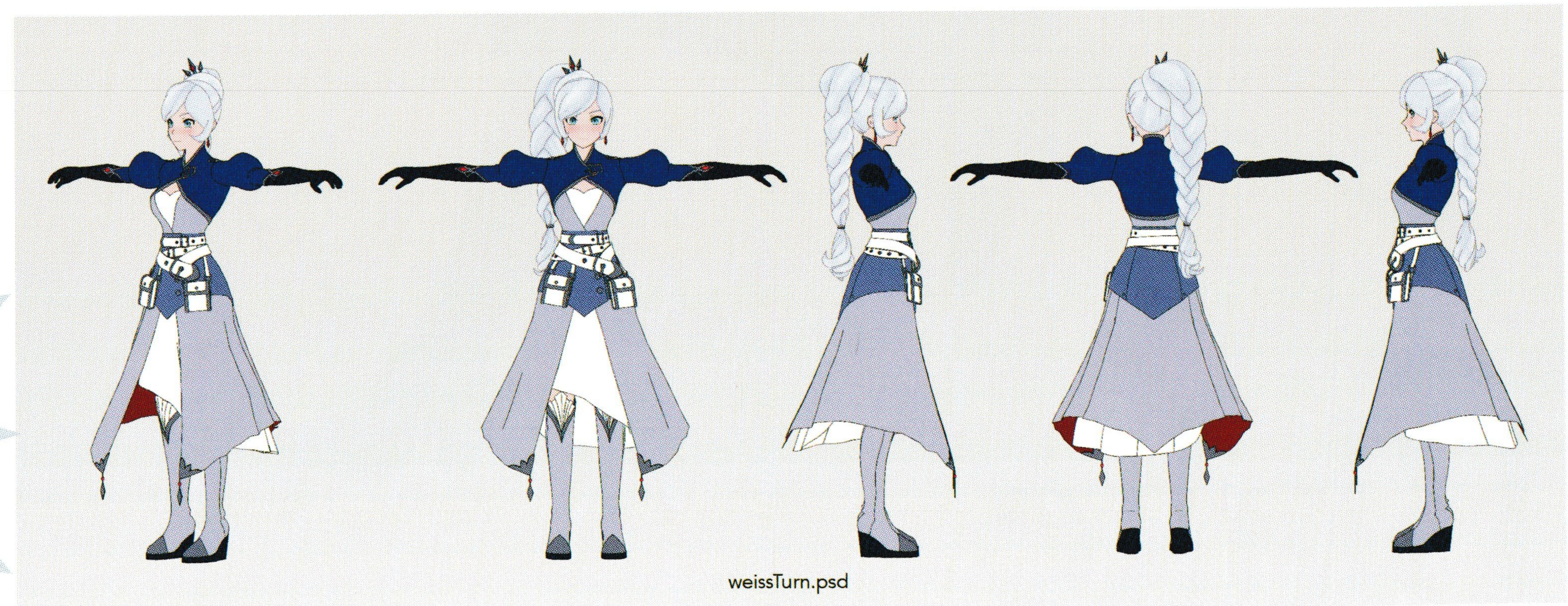
ABOUT CHARACTER

幼少期より厳しい英才教育を受けて育つが、父・ジャックの方針に反発しビーコンに入学。母、弟とも疎遠だが同じく家を出て、アトラス軍でアイアンウッドの副官を務める姉・ウィンターがおり、戦闘術の師事を受けている。

About Style by Erin Winn

ドレスの裾を長くし、ドレープを増やすことで『チームの魔法使い』らしさを出すことができました。髪型は初登場から変えていなかったので、三つ編みにして印象を変えることができました。





CV Kara Eberle／日笠陽子　**SEMBLANCE** グリフ、召喚術　**WEAPON** ミルテンアスター



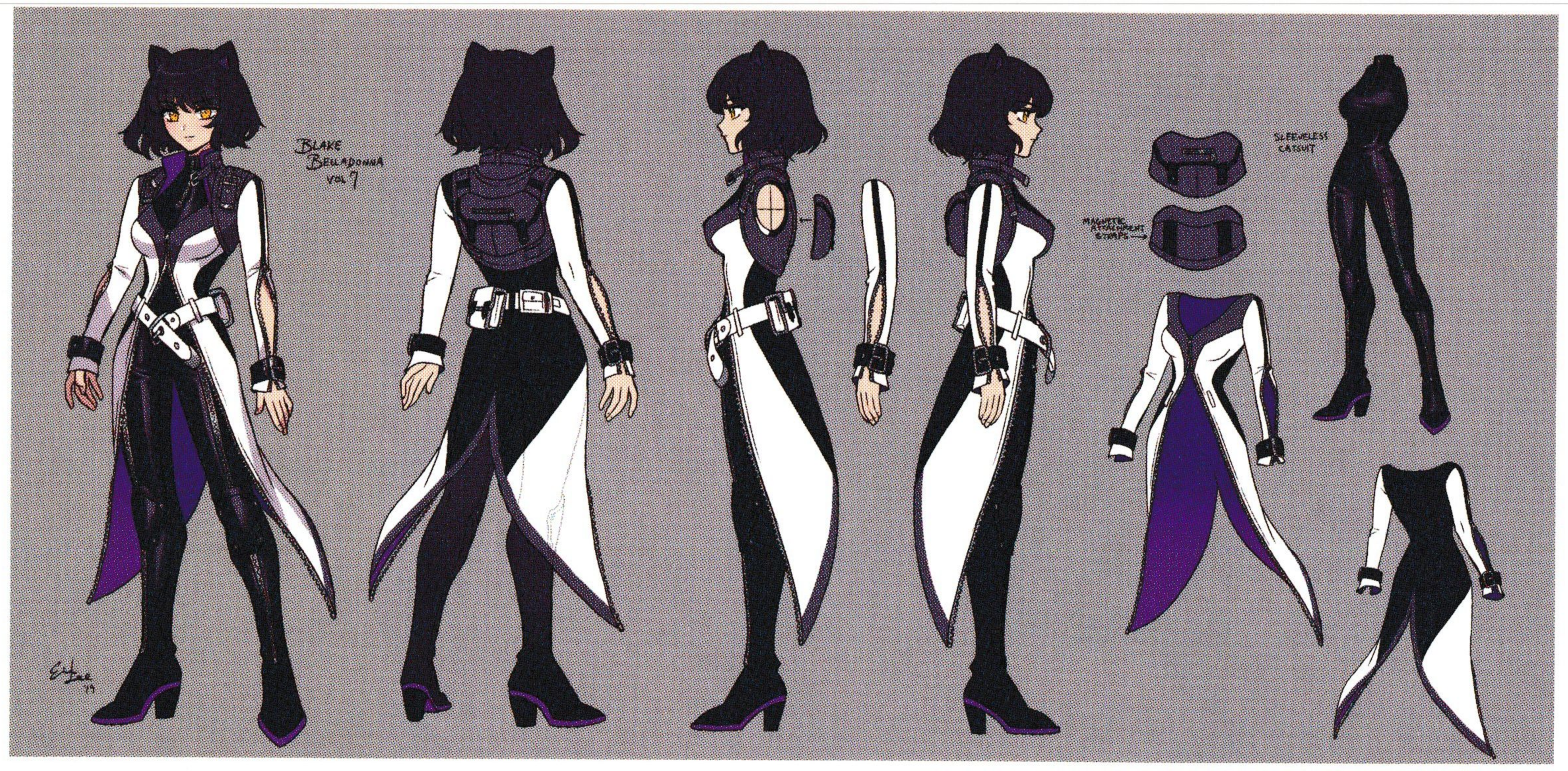
TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ

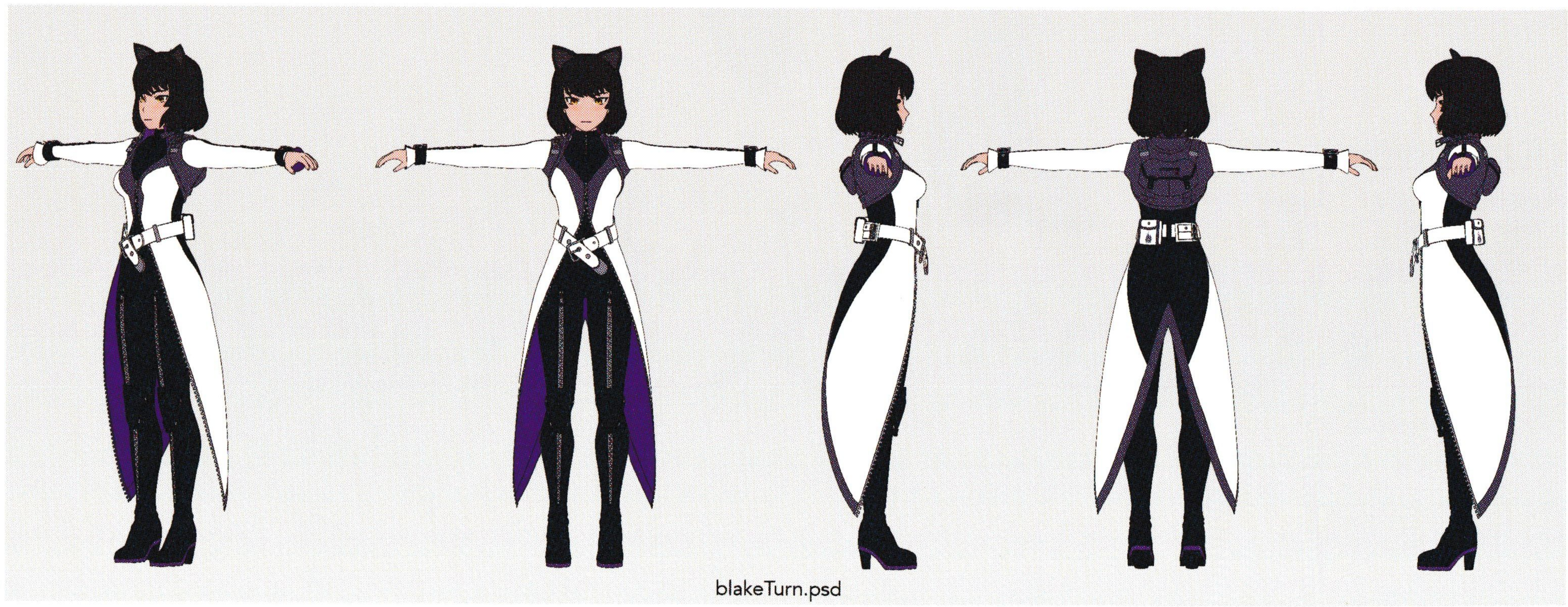
ABOUT CHARACTER

ファウナスのテロ組織ホワイト・ファングのメンバーだった。故郷のファウナスの仲間たちの協力を得て、アダムが企てるホワイト・ファングのテロを阻止し、ルビーたちと再び合流。ヤンとともにアダムを倒し、二度と離れないと誓う。



About Style by Erin Winn

彼女の成長と癒しのプロセスを示すために、髪を短くして始まりを表現しています。チームの忍び的存在らしい衣装が適切だと考えました。アダムに破壊された武器は修理後、金継ぎされています。



CV Arryn Zech／嶋村 侑 **SEMBLANCE** シャドウクローン **WEAPON** ガムボール・シュラウド



TEAM RWBY

Yang Xiao Long

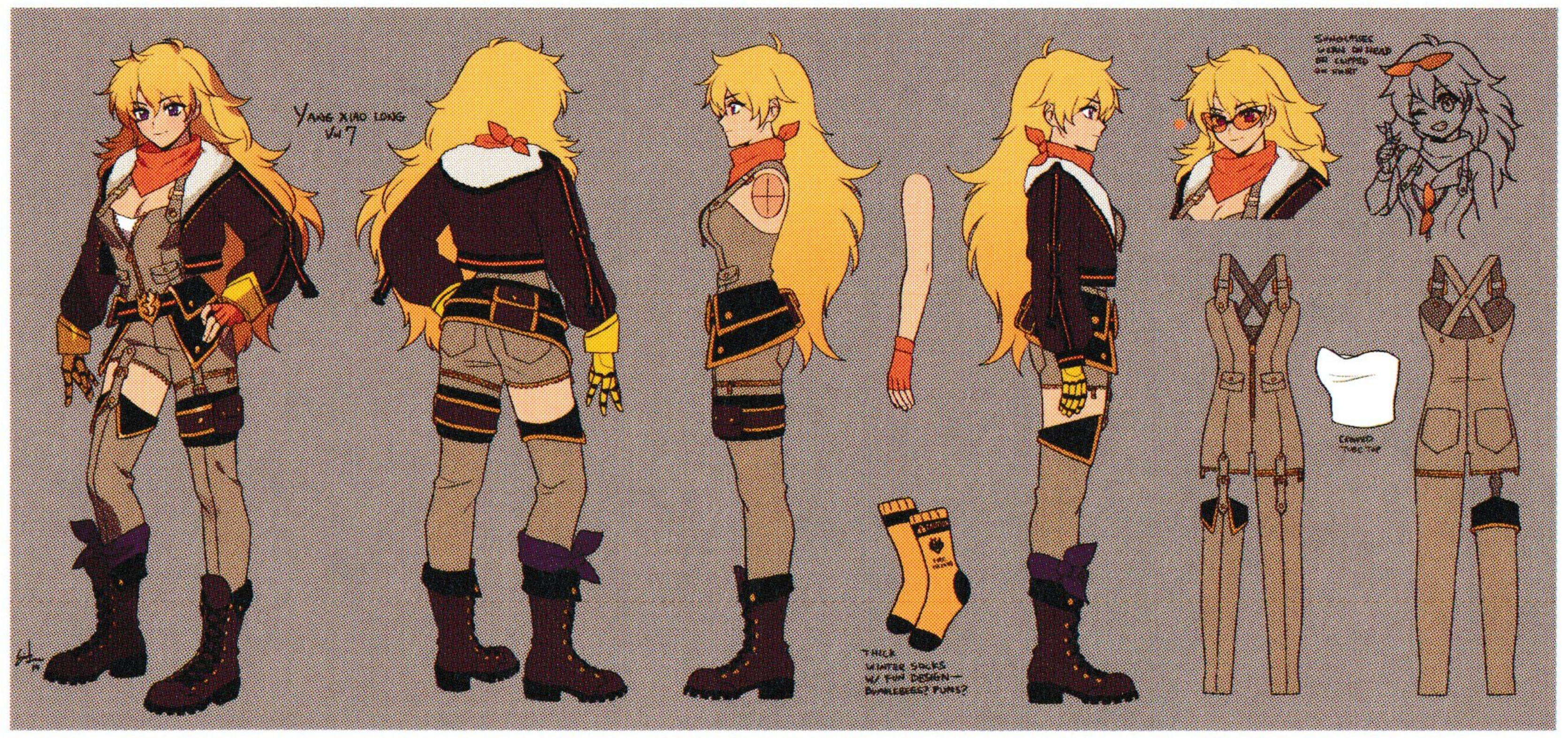
ヤン・シャオロン

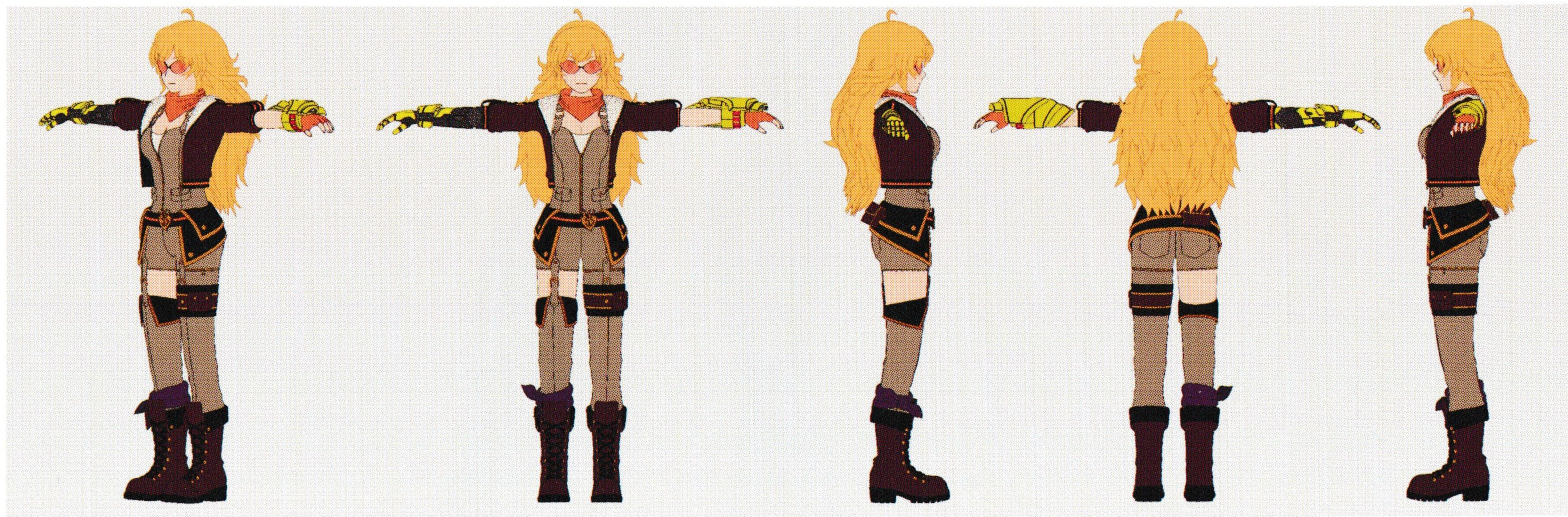
ABOUT CHARACTER

母・レイヴンとミストラルで再会する。レイヴンが『春の女神』であることを知り、オズピンやセイラムに関わることへの警告を受けるが、妹や仲間とともに戦うことを宣言する。アダムにトラウマを持ち続けていたが、ブレイクと一緒に戦い倒した。

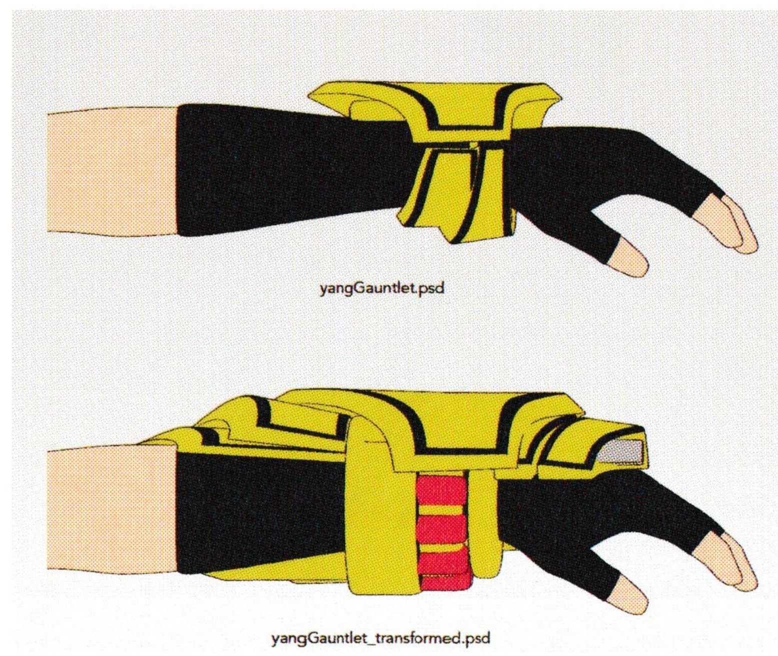
About Style by Erin Winn

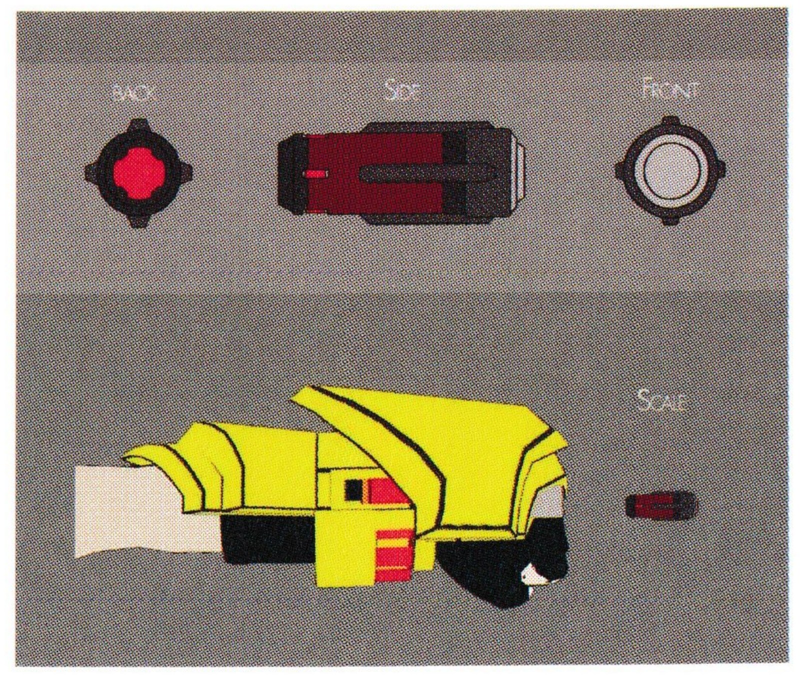
過去数シーズンでのヤンのファッションは実用的で、少しスパイスも利いています。主にパイロットのフライトスーツとヴィンテージのボンバージャケットにインスパイアされました。サングラスもモダンで洗練されたものになっています。











CV Barbara Dunkelman／小清水亜美 **SEMBLANCE** バーン **WEAPON** エンバー・セリカ



TEAM JNPR

Jaune Arc

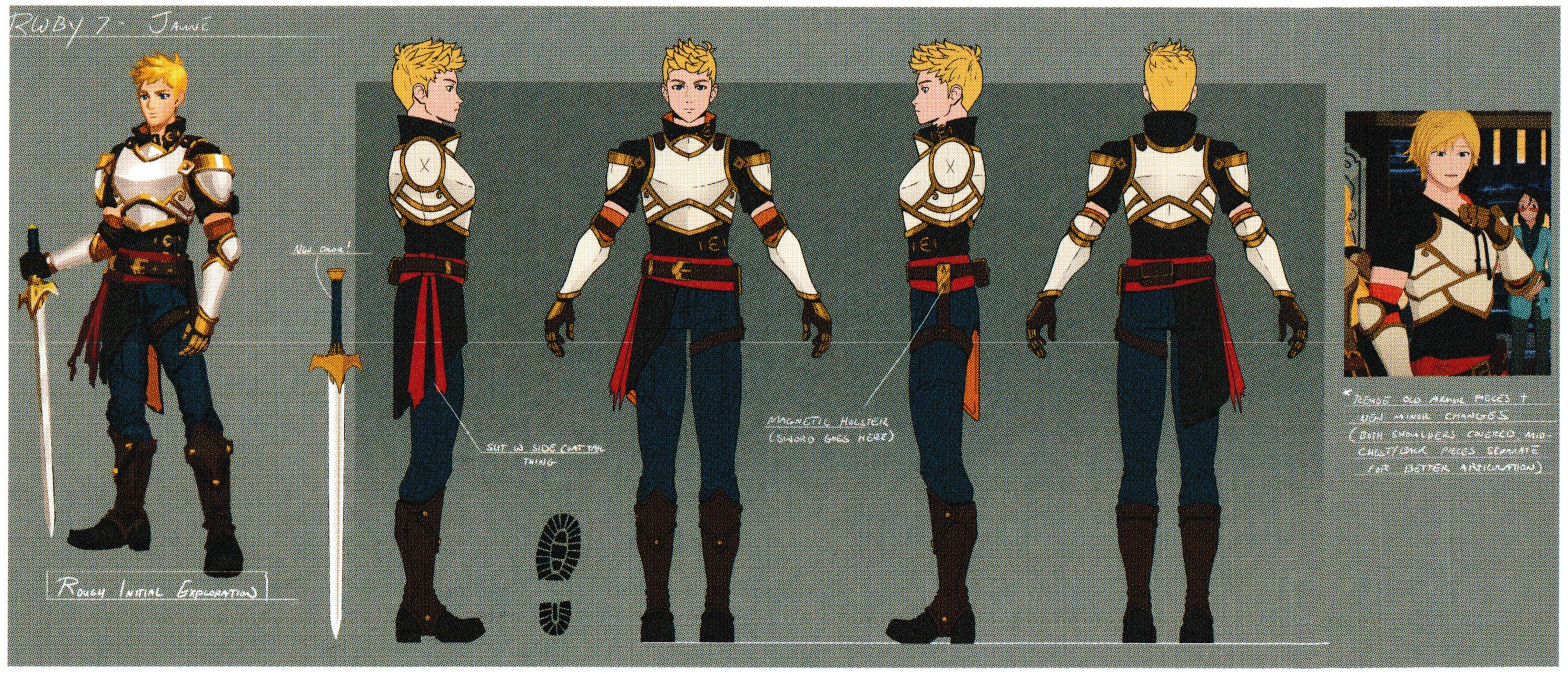
ジョーン・アーク

CV Miles Luna／下野 紘

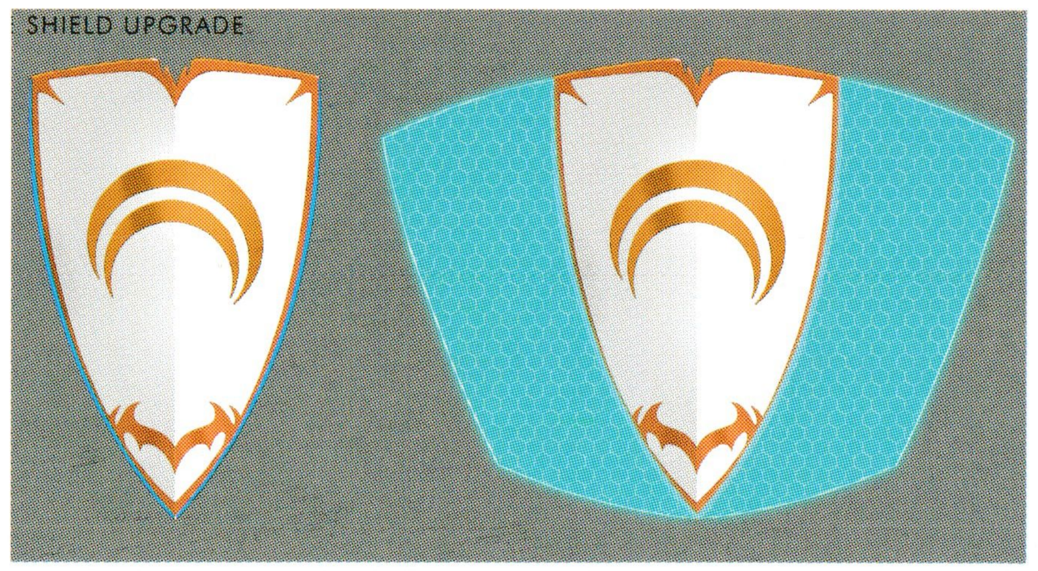
SEMBLANCE オーラ・アンプ　**WEAPON** クロケア・モロス

ABOUT CHARACTER

チーム JNPR のリーダー。入学当初は落ちこぼれで逃げ腰だったが、チームメンバーで今は亡きピュラの指導を受け、努力を重ねてセンブランスを使いこなせるようになった。作戦指揮者として仲間たちに頼られるようになる。ピュラをシンダーに殺された後、二度と仲間を失わないために戦うことを誓う。

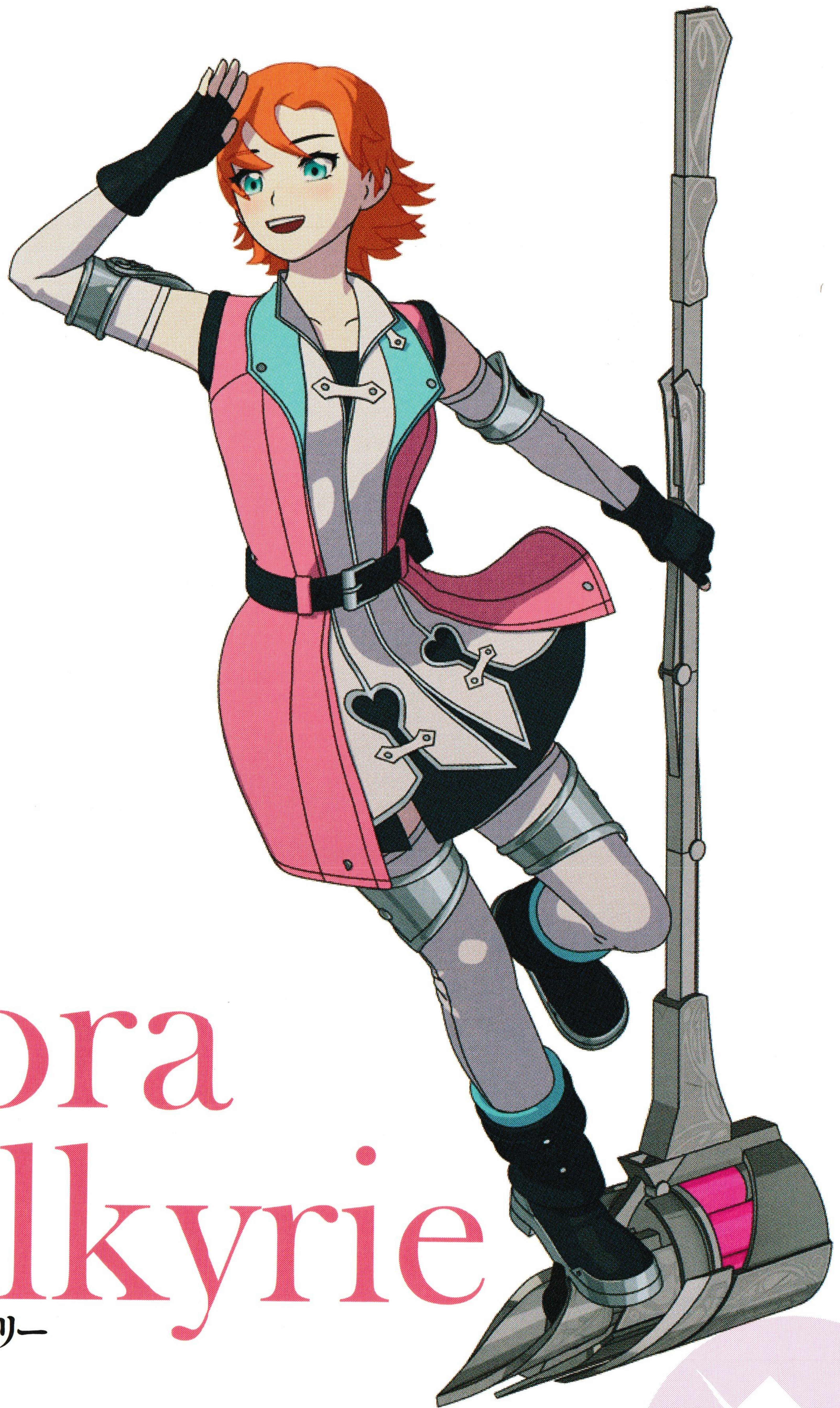






About Style by Erin Winn

キャラクターとして、ハンターとしての成長を見せたかったので、成熟・実用的な髪形と、甲冑パーツを増やしました。とくにマイルズ・ルナ（ジョーン声優、「RWBY」脚本家）はこの髪形にこだわっていました。



TEAM JNPR

Nora Valkyrie

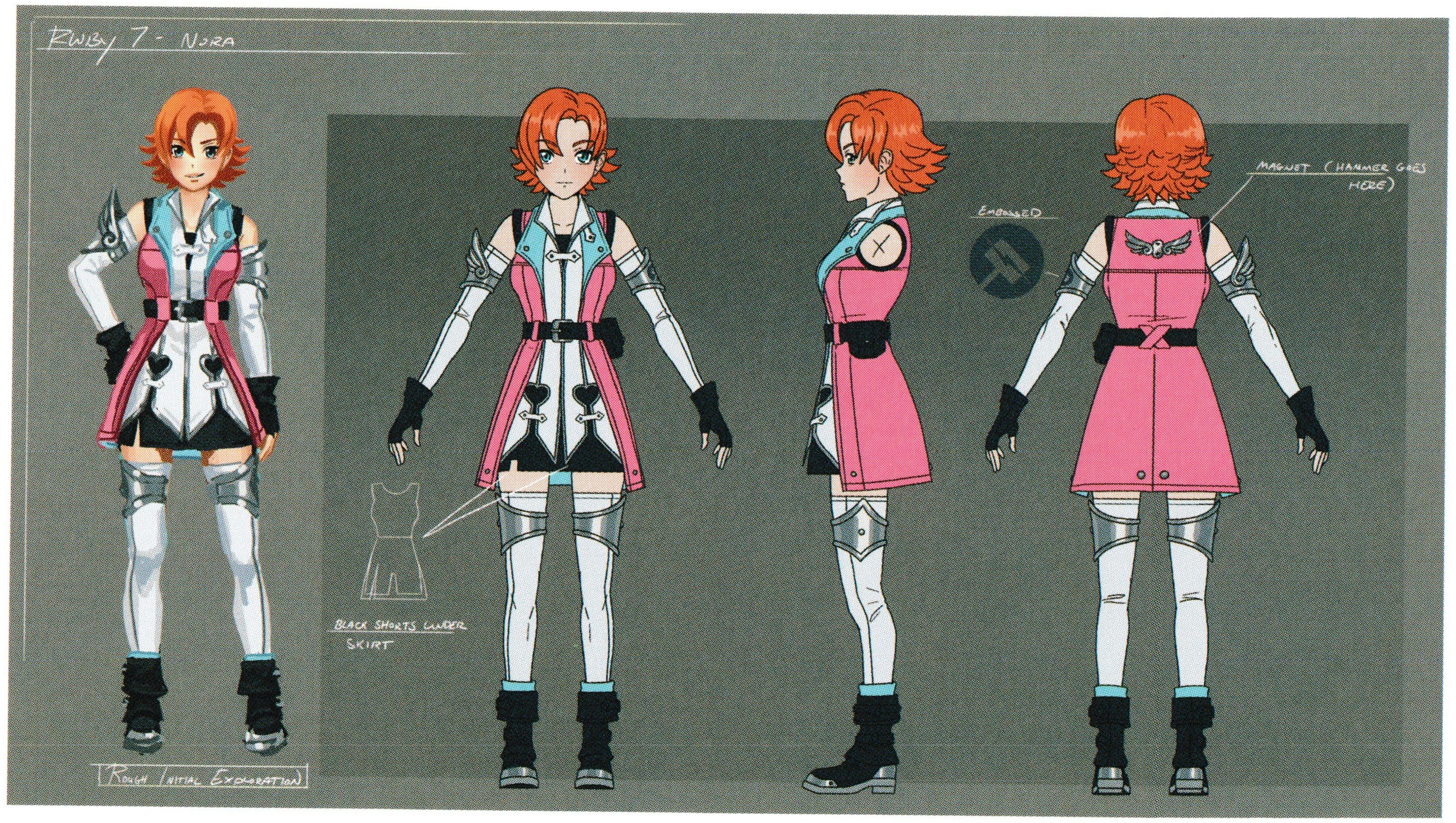
ノーラ・ヴァルキリー

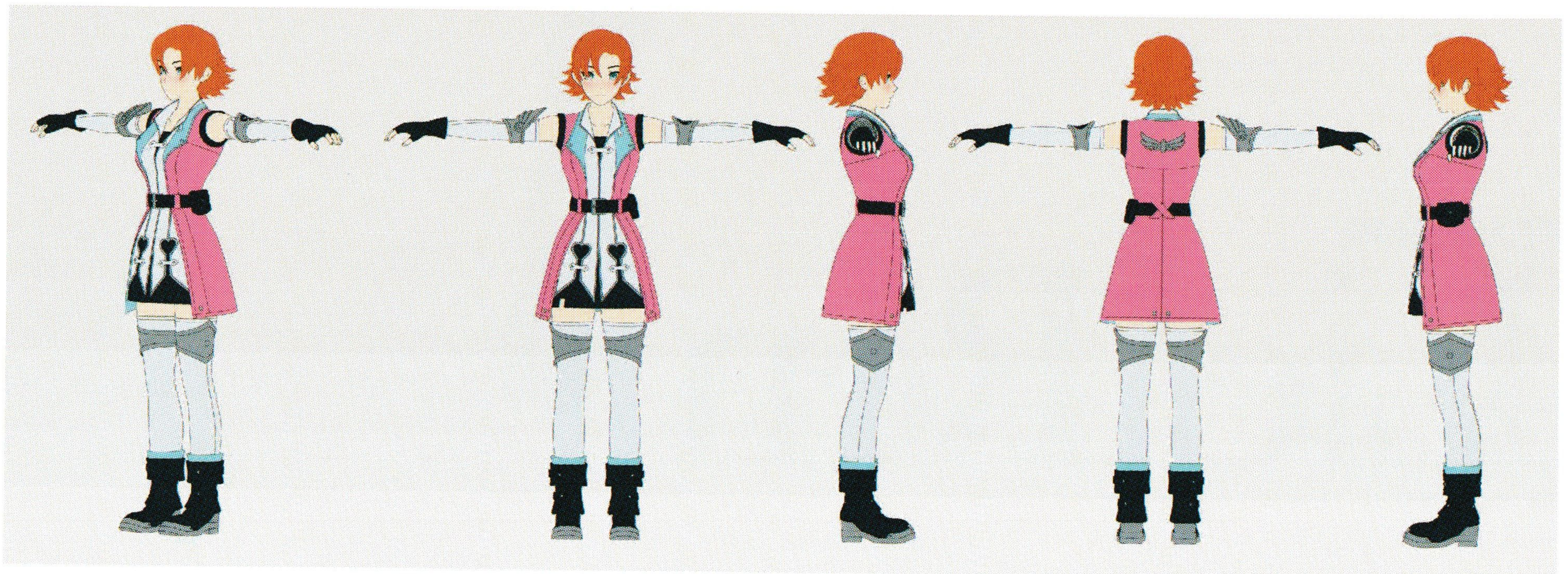
ABOUT CHARACTER

無邪気でマイペース。戦闘スタイルも豪快なパワーファイター。浮浪児で不遇の幼少期を過ごした経験から困っている人々を見過ごせず、仲間に対する想いも強い。幼少期に自身を救い、ともに支え合って生きてきたレンと想い合っている。

About Style by Erin Winn

彼女のスイートピンクとベイビーブルーの色使いを復活させ、デザインに金属要素を再導入したいと考えました。金属パーツは彼女のセンブランスを効果的に発揮させるため役立っています。





CV Samantha Ireland ／洲崎 綾 **SEMBLANCE** ハイ・ボルテージ **WEAPON** マンヒルド



TEAM JNPR

Lie Ren

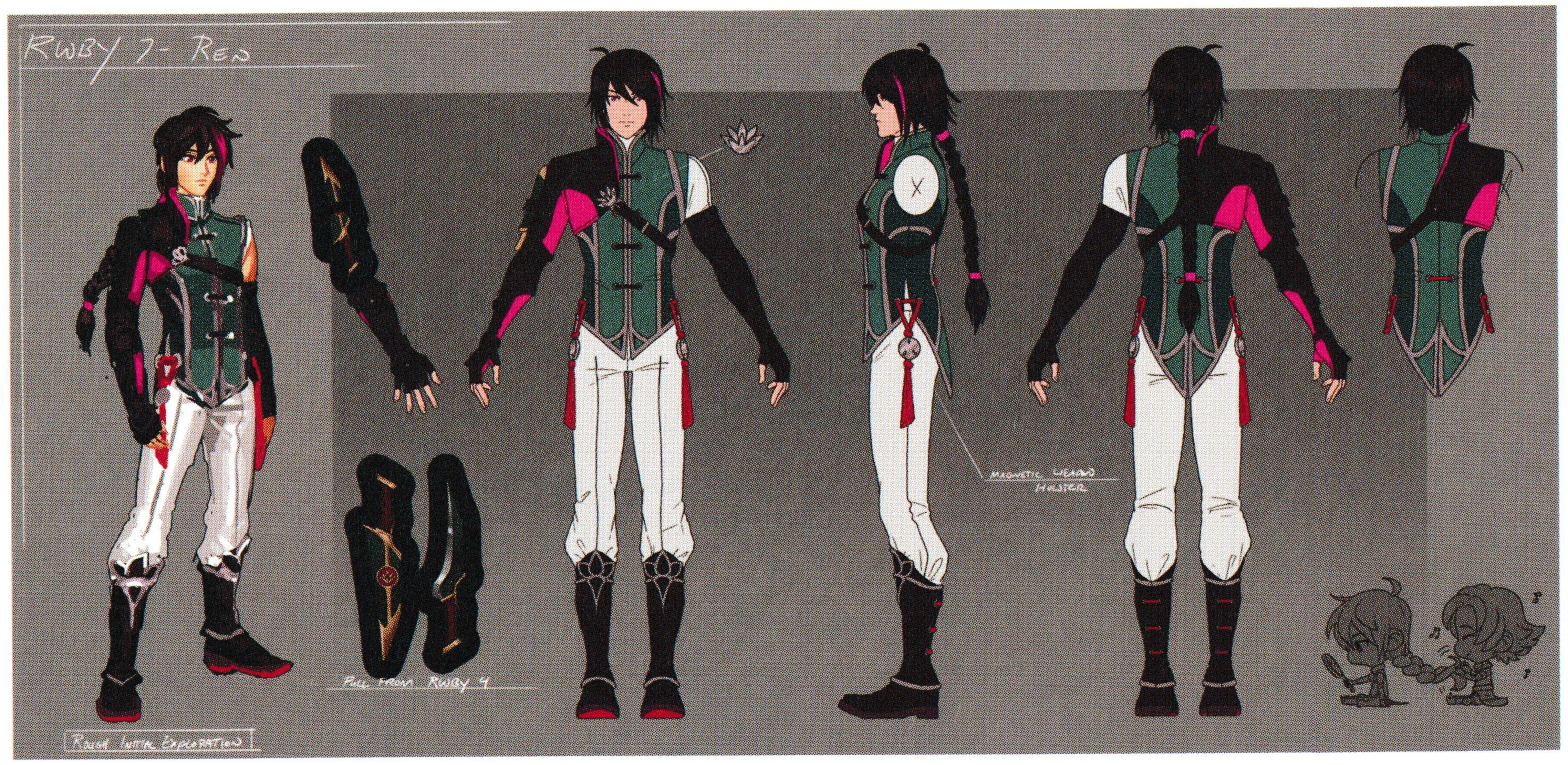
ライ・レン

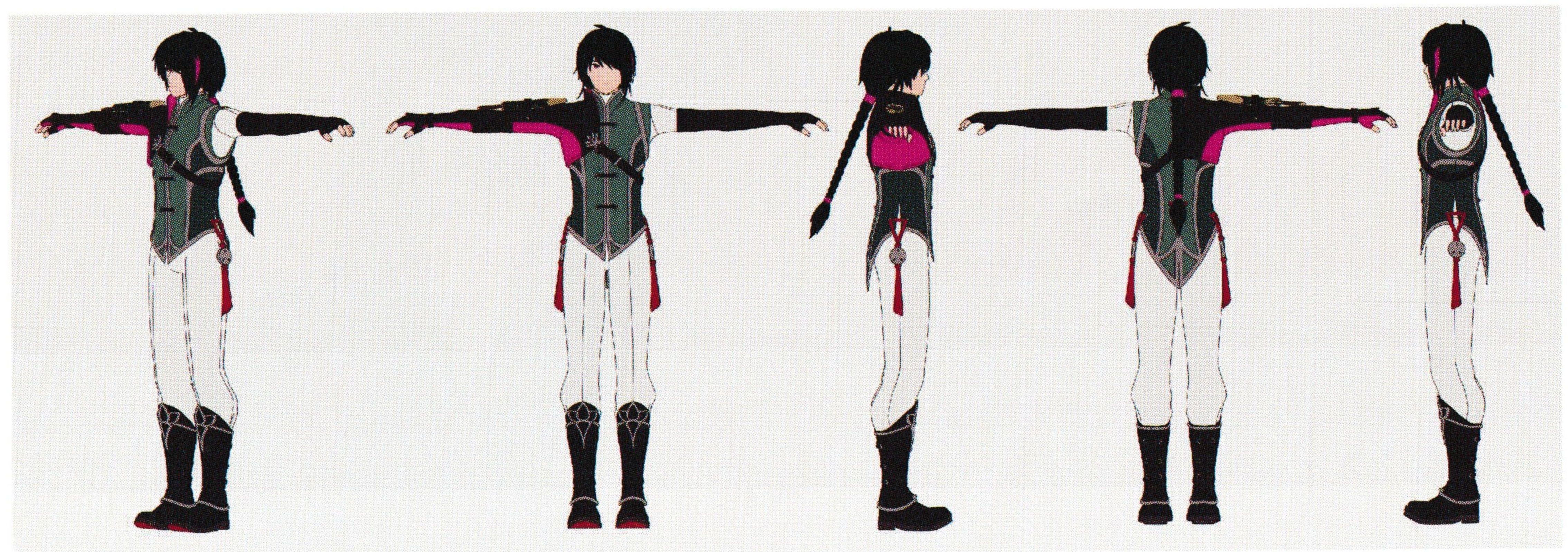
ABOUT CHARACTER

真面目でクール。チームの戦闘をフォローする、スピードファイター。幼少期にグリムに襲われ孤児になり、ノーラと出会い彼女を救うためにセンブランスに目覚める。ノーラには振り回されがちだが、彼女を大事に想っている。

About Style by Erin Winn

ワイスと同じく、髪を切らずに三つ編みにしたことがスタイルを変えるための良いアイデアとなりました。彼の父親の形見であるナイフをより目立つようデザインに取り入れたかったので、上腕に装着しています。





CV Neath Oum ／斉藤壮馬　**WEAPON** ストーム・フラワー　**SEMBLANCE** トゥランクイリティー



Qrow Branwen

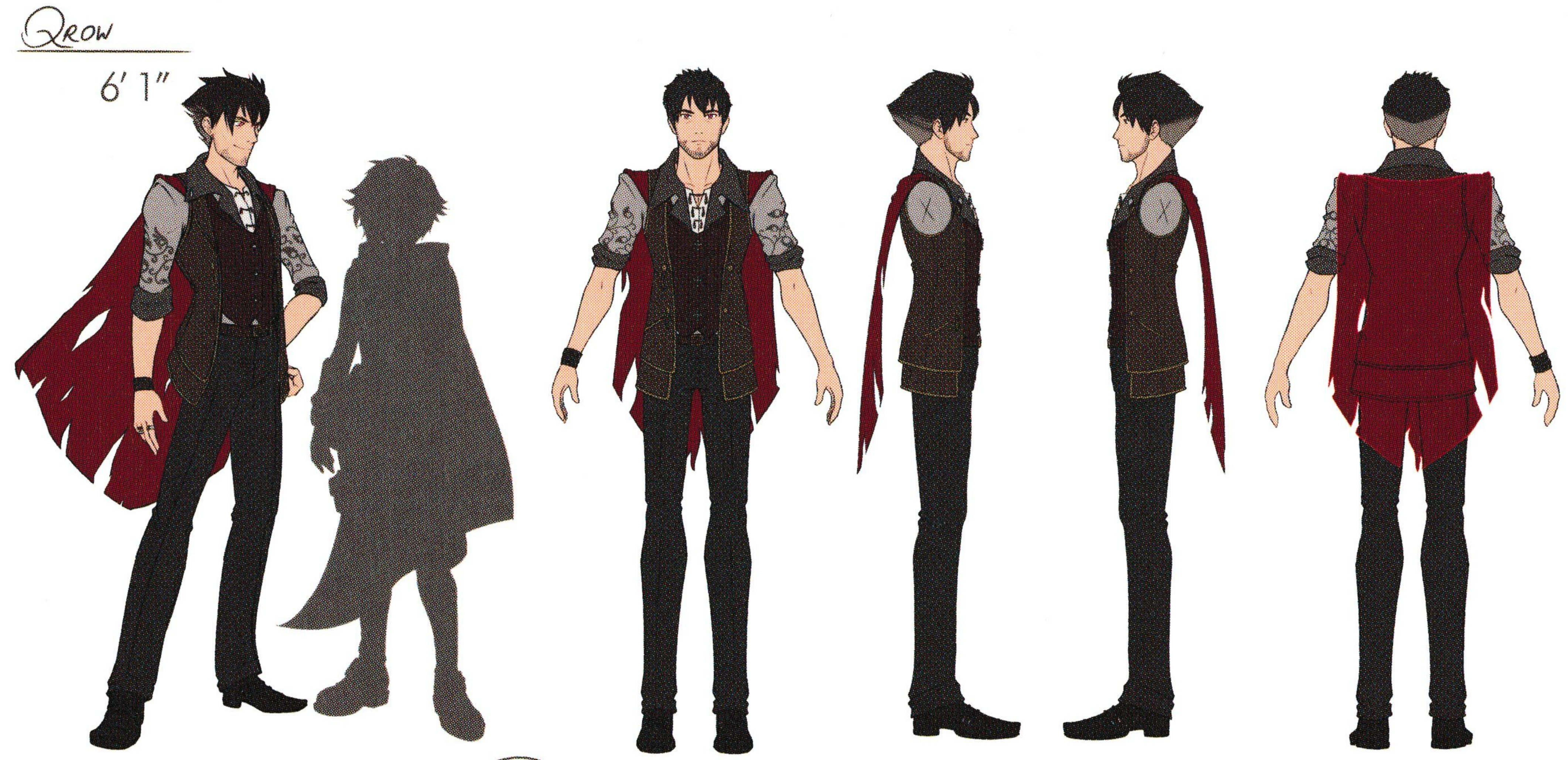
クロウ・ブランウェン

ABOUT CHARACTER

ルビー、ヤンの叔父で、かつては姉妹の両親であるタイヤン、レイヴン、サマーたちとチームSTRQを組んでいたが、チーム解散後はそのセンブランスゆえに仲間を作らず単独で活動していた。不安があると酒に逃げる癖がある。

About Style by Erin Winn

Vol.3以降ずっと同じ衣装で、リニューアルが遅れていました。袖の刺繍は華やかな印象で、アトラスでの流行が豪華で最先端であることを示しています。







CV Jason Liebrecht／平田広明 **SEMBLANCE** ミスフォーチューン **WEAPON** ハービンジャー



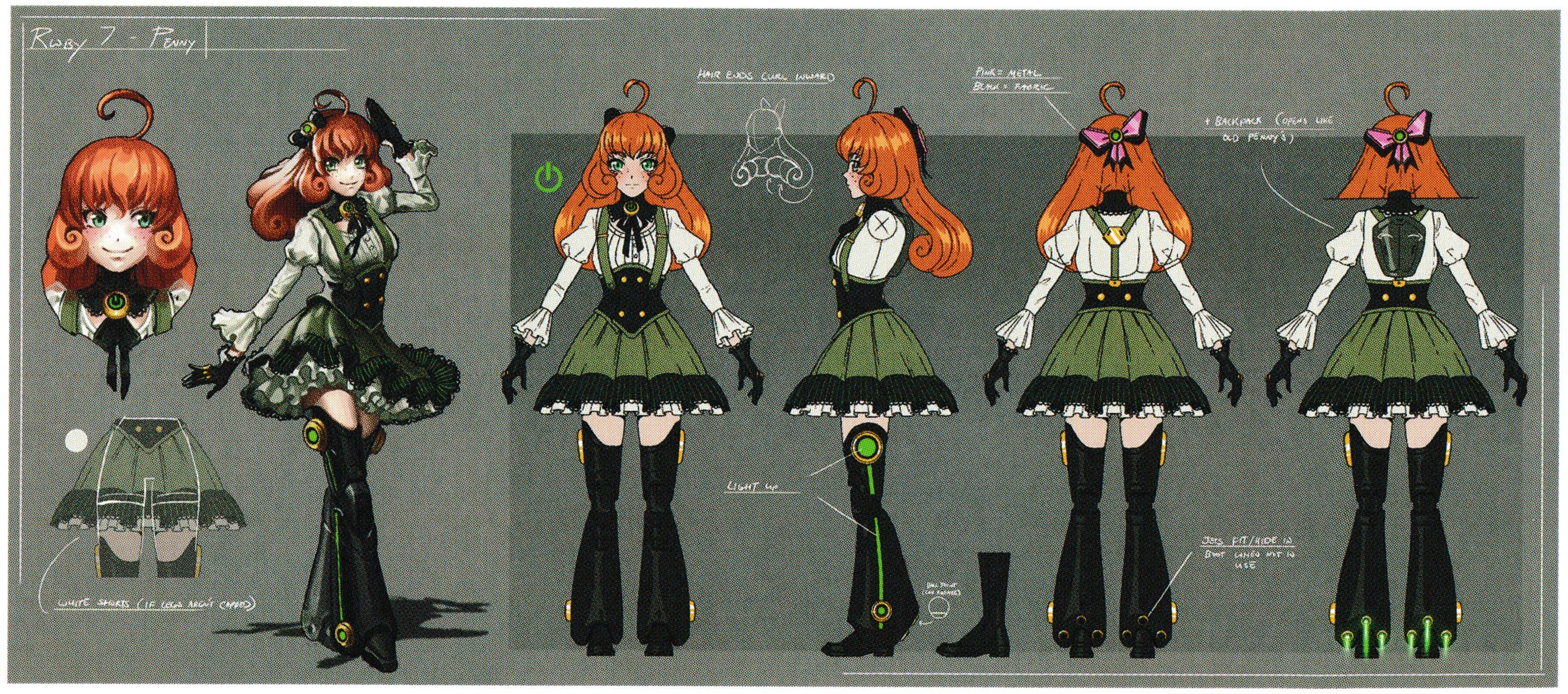
ATLESIAN MILITARY

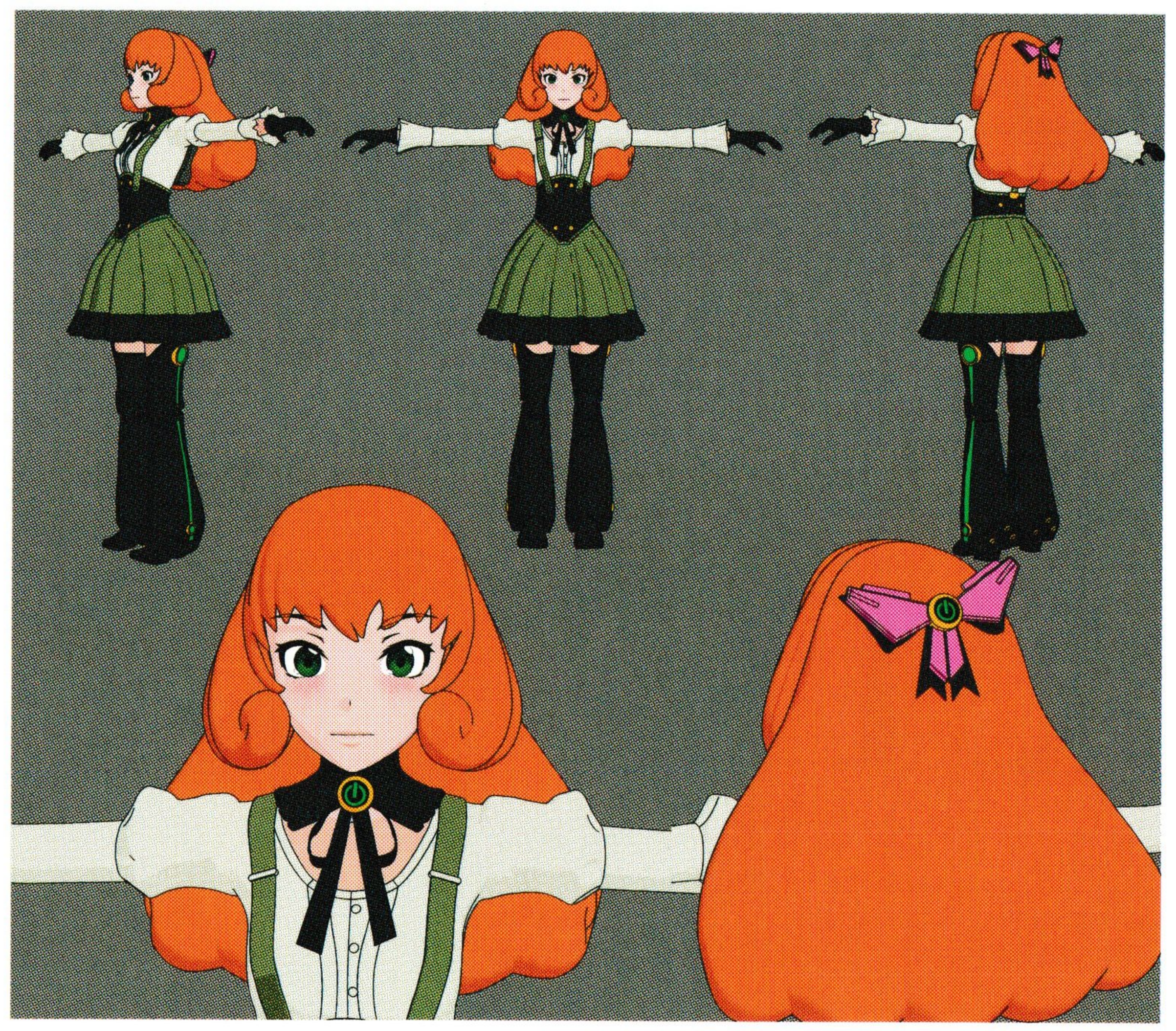
Penny Polendina

ペニー・ポレンディーナ

ABOUT CHARACTER

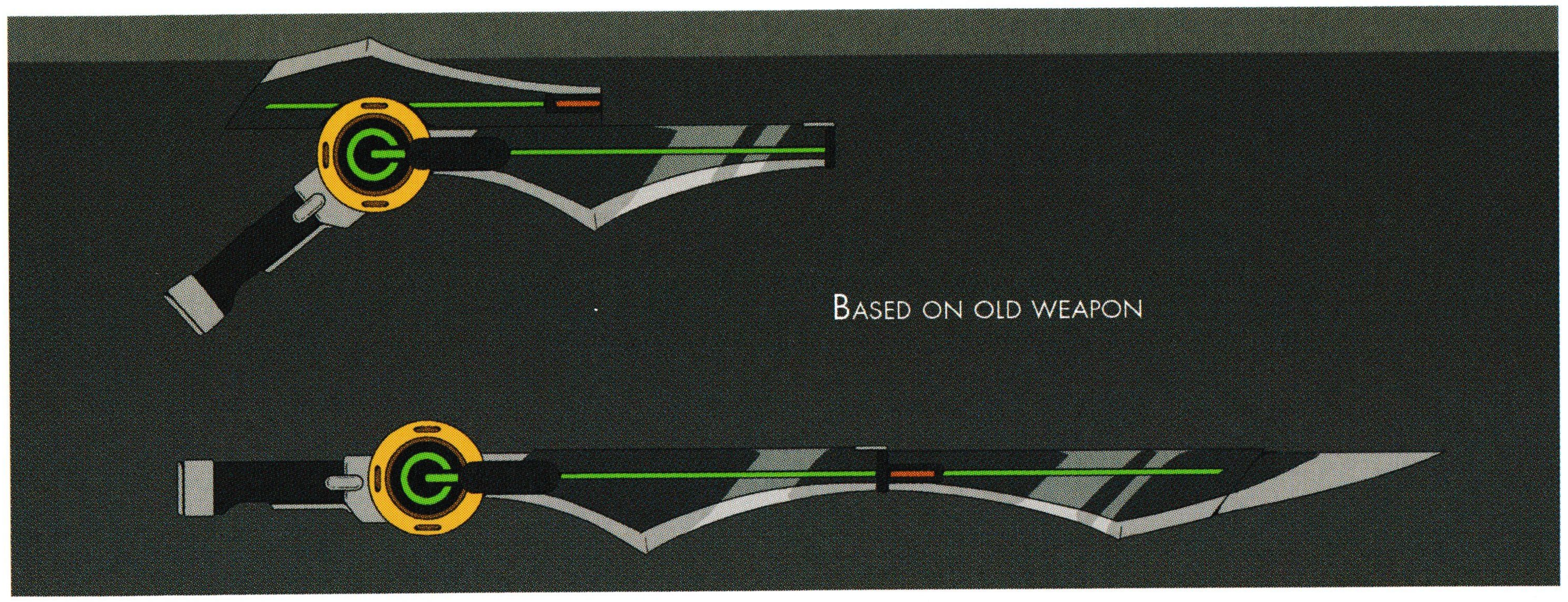
アトラス軍により開発された、世界初のオーラを生み出せる人造人間。ヴェイルの街で苦戦していたルビーたちを助け、「お友達さん」になった。ヴァイタル・フェスティバルのトーナメントでシンダーの罠によりバラバラに破壊されたが、残っていたコアをもとに復活した。いまやアイアンウッドの指揮下で『マントルの守護者』として市民をグリムから守り活躍している。





About Style by Erin Winn

先の登場からしばらく経つので、髪を長くするのが適切だと考えました。スタイルは少し洗練されましたが、クラシックなロリータファッションの影響を受けています。





ABOUT CHARACTER

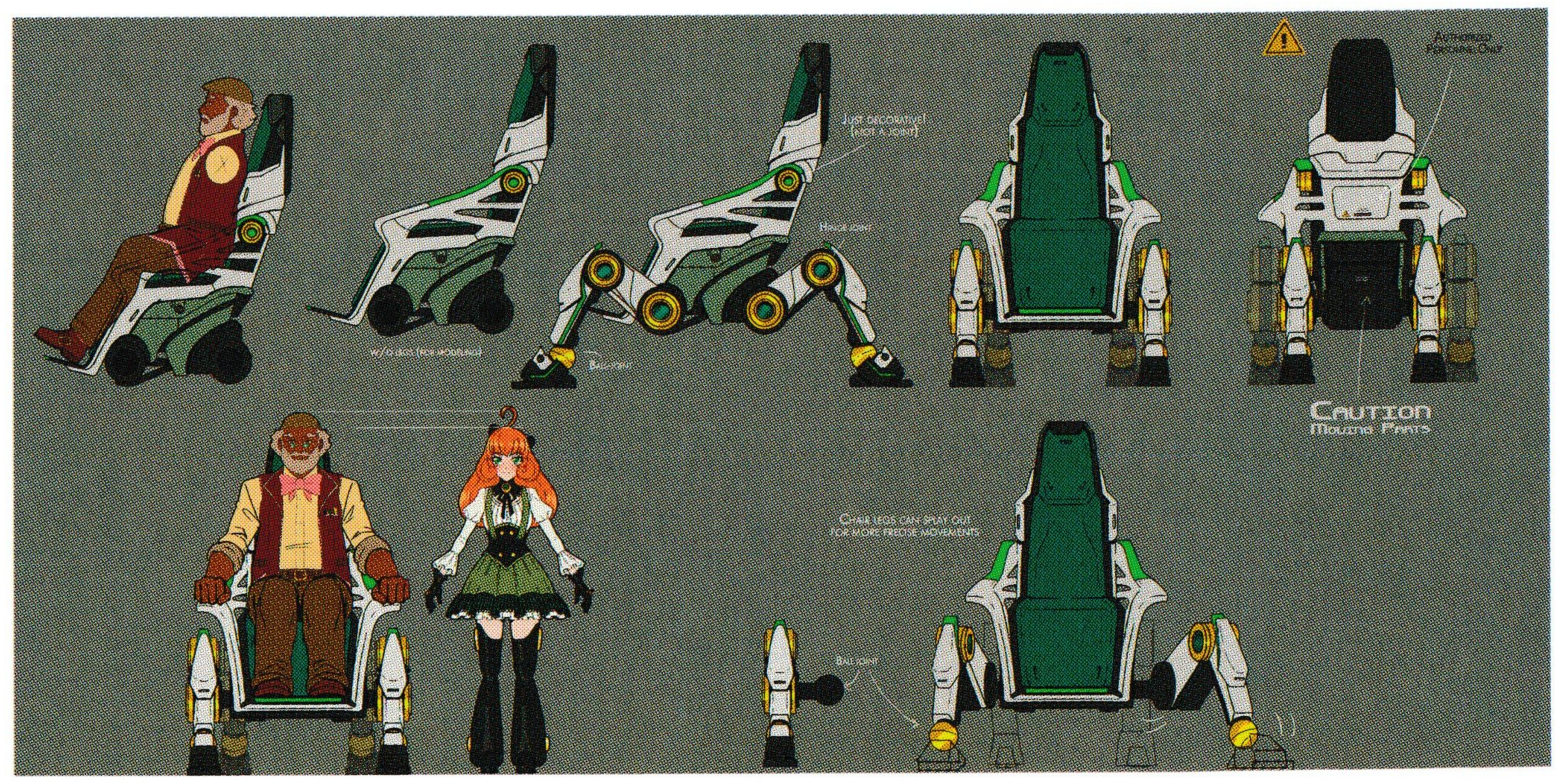
人間的な感覚を主軸に据えた防衛システムとして、開発者のピエトロのオーラを注ぎ込まれ、魂を持った守護者として誕生した。ピエトロを「パパ」と呼び、親娘のような関係。
明朗快活で人懐っこく、人間に対して好奇心旺盛。身体能力は人間以上だが、悪意やずる賢さを理解することが難しい様子。

CV Taylor McNee／潘めぐみ **WEAPON** フローティング・アレイ

ABOUT CHARACTER

アトラス王国でも名高い科学者であり、軍の開発事業に大きな貢献を果たしており、アイアンウッドの信頼も厚い。普段は故郷のマントルで市民のため小さな薬局を営んでいる。革新的な防衛システムの開発要請を受けて『ペニー・プロジェクト』を提案し、採用された。ペニーの開発と再生・修理の度に自身のオーラを注ぎ込んできたため、肉体的に限界を迎えつつある。ペニーを本当の娘のように愛している。アイアンウッドがヤンに贈った義手も彼が制作したもの。





About Style by Erin Winn

Vol.3でもカメオ出演を観ることができます。温厚で、父親のようにペニーを愛している彼にはピンクのリボンがマッチしています。

ATLESIAN MILITARY

Pietro Polendina

ピエトロ・ポレンディーナ

CV Dave Fennoy／宝亀克寿



ABOUT CHARACTER

ビーコン襲撃時に全軍を率いて駆け付けたが、過去にもセイラムの圧倒的な力と冷徹さを体感しており、その恐怖から逃れられなくなっている。勇敢な者には敬意を払い、ヤンが右腕を失った時には最新式の戦闘用義手を贈り再起を願った。戦闘術においては精鋭の部下たちにも引けを取らず、強い耐久力でグリムと素手で戦うことも。

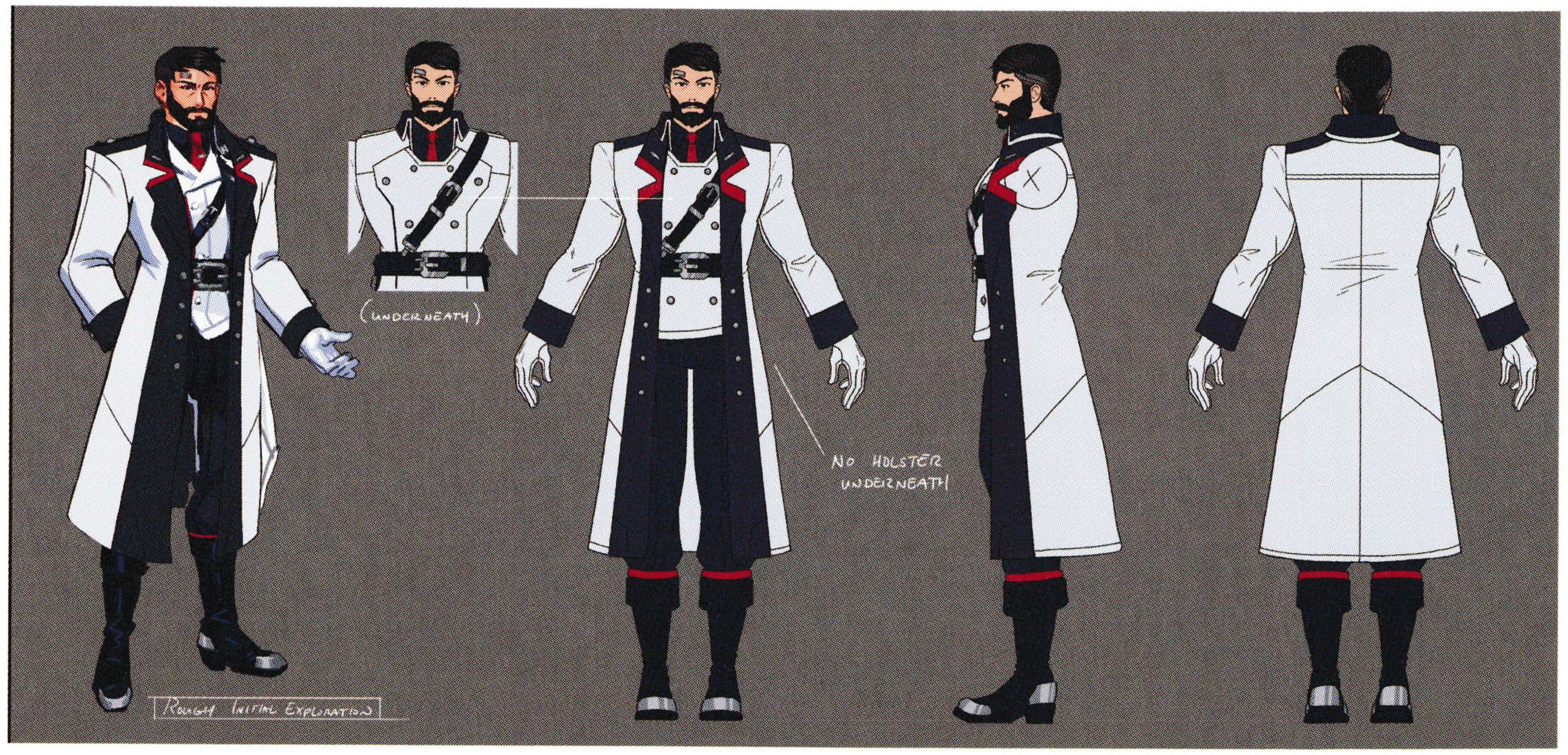
ATLESIAN MILITARY

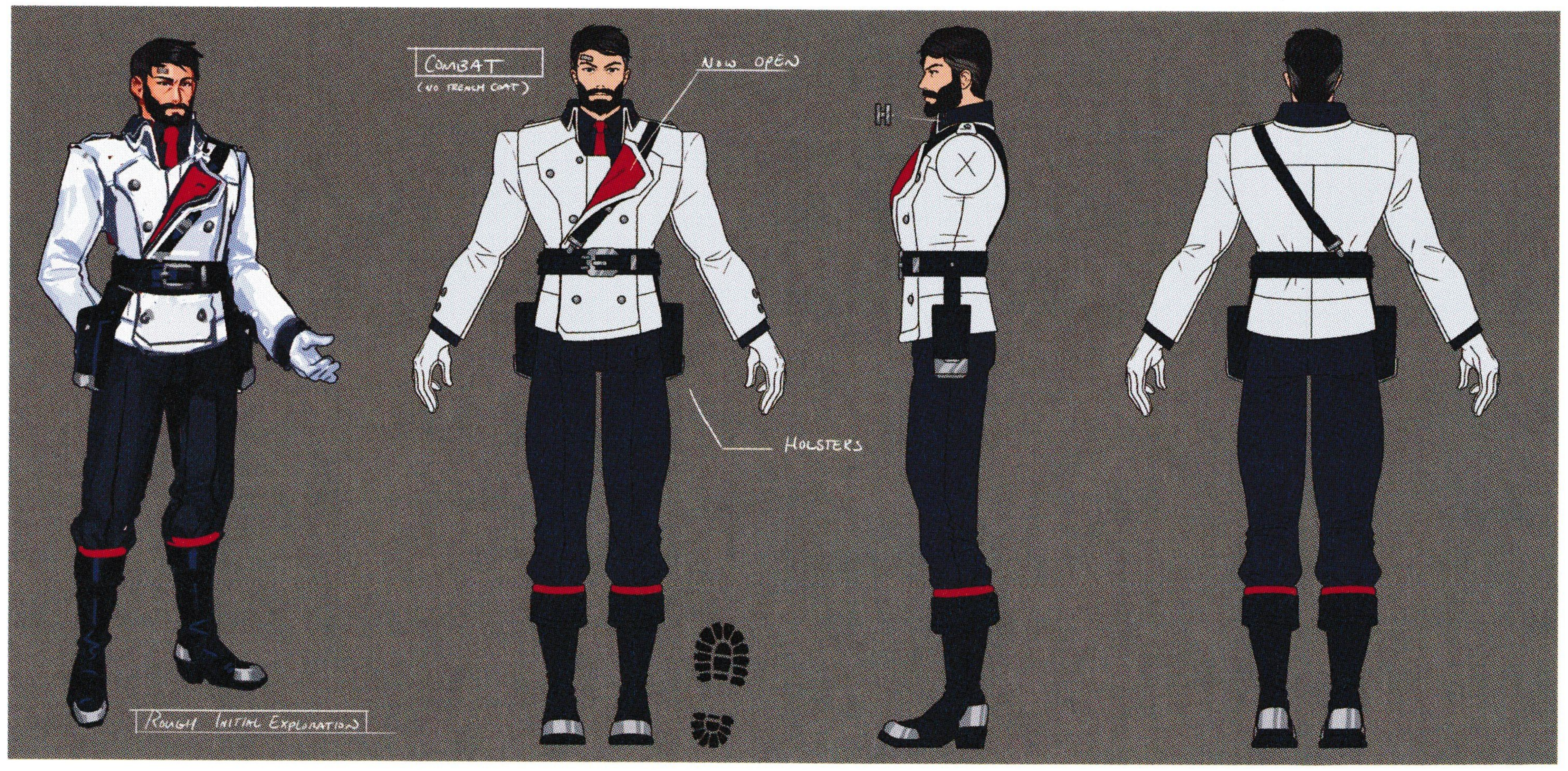
Jamas Ironwood

ジェームズ・アイアンウッド

About Style by Erin Winn

戦闘でアニメーターも動かしやすい、コートが短いバージョンも作りたかったのです。アイアンウッドの衣装を最初にデザインしてから、それに合わせてアトラス軍のユニフォームをデザインしました。





CV Jason Rose ／てらそままさき **SEMBLANCE** メトル **WEAPON** デュー・プロセス



ATLESIAN MILITARY

Winter Schnee

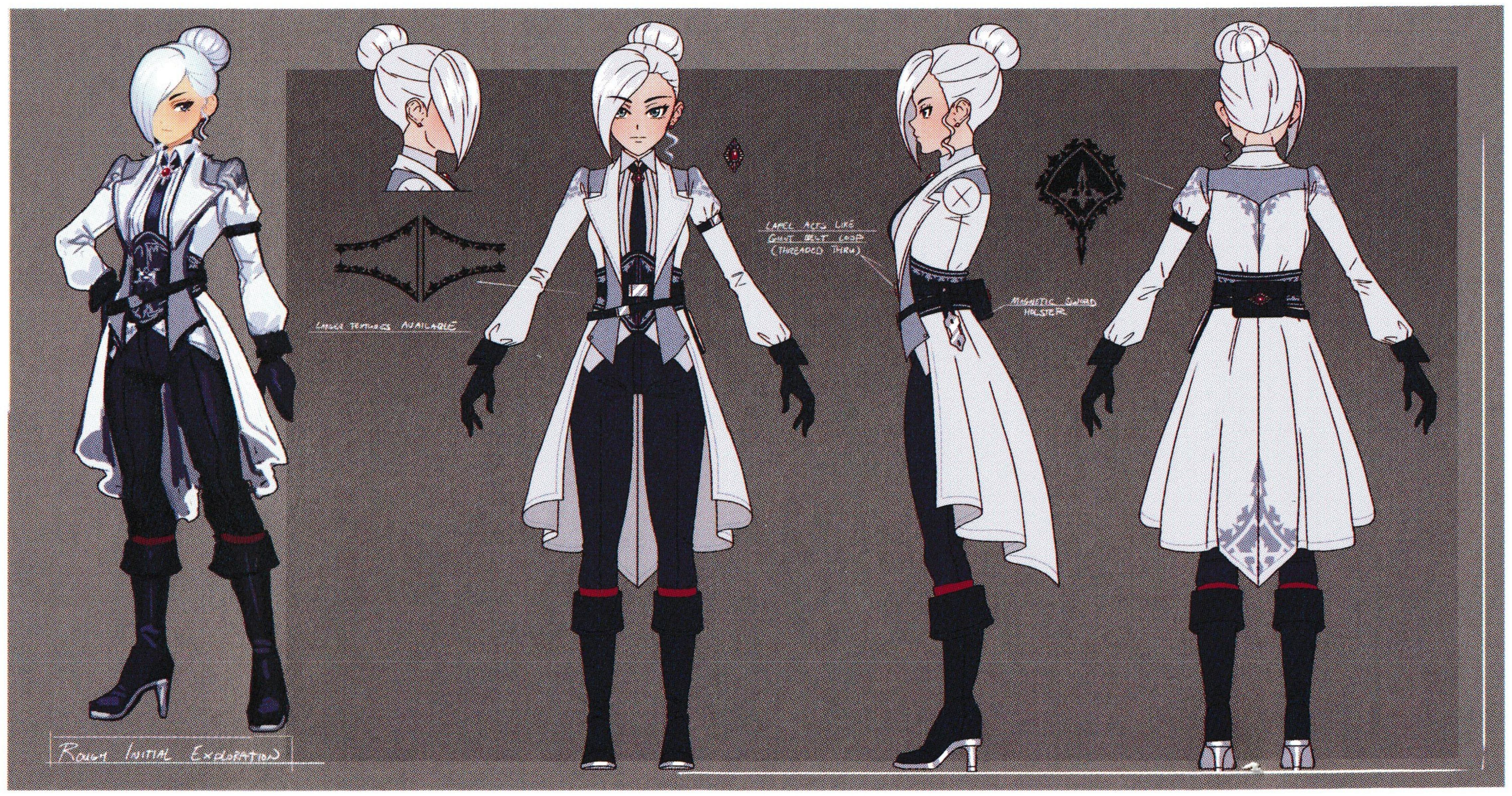
ウィンター・シュニー

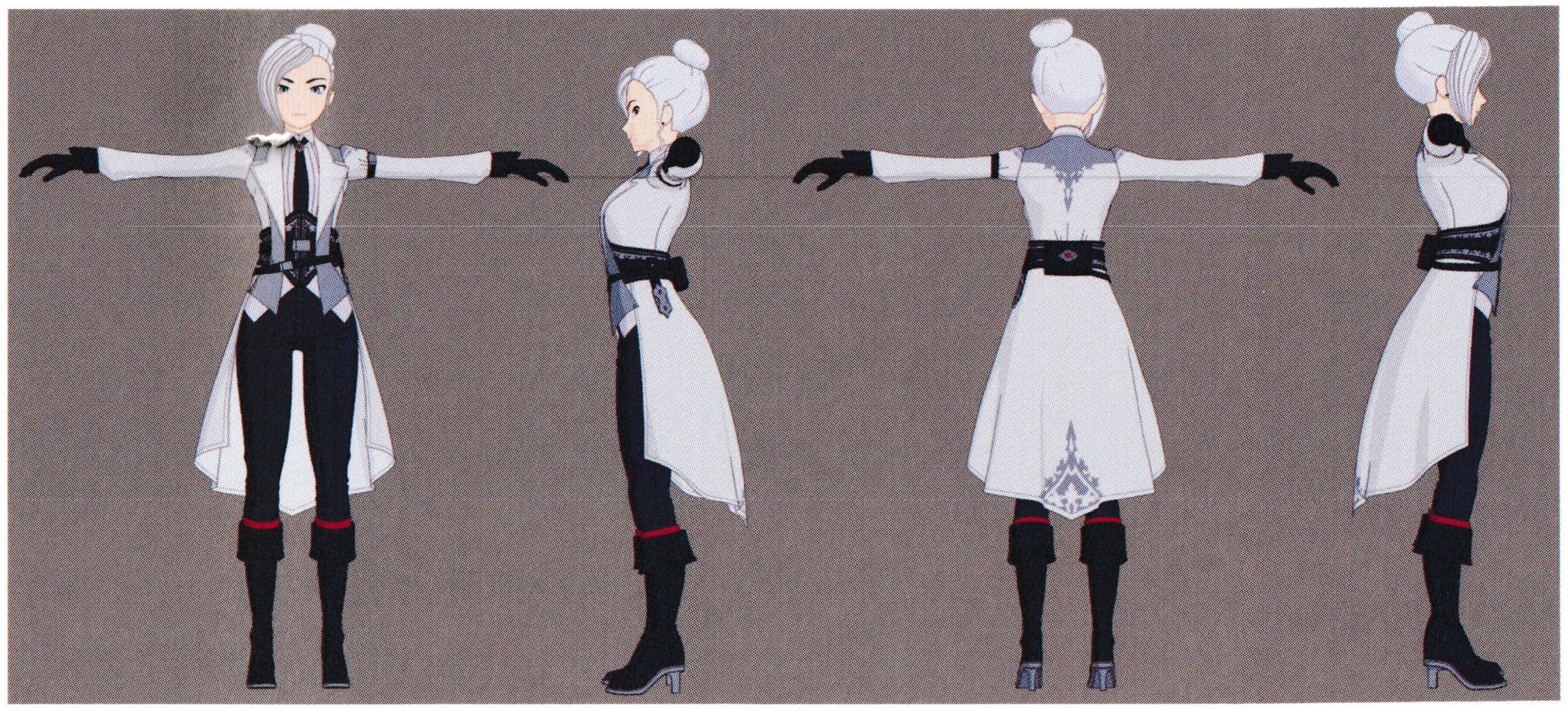
ABOUT CHARACTER

アイアンウッドに忠誠を誓い、軍での将来を望んでいたが、次代の『冬の女神』を継承することを命じられ戸惑う。しかしアトラスに貢献するため自分の意思として受け入れた。シュニー家の長女ではあるが相続権は放棄し、父・ジャックとは絶縁状態にある。ワイスに対しては厳しい言動が多いが、崩壊した家庭で母の役割を担ってきた過去もあり、同じく家を出て苦難の道を選び、危険に身を投じることも多い妹を心配し、見守っている。

About Style by Erin Winn

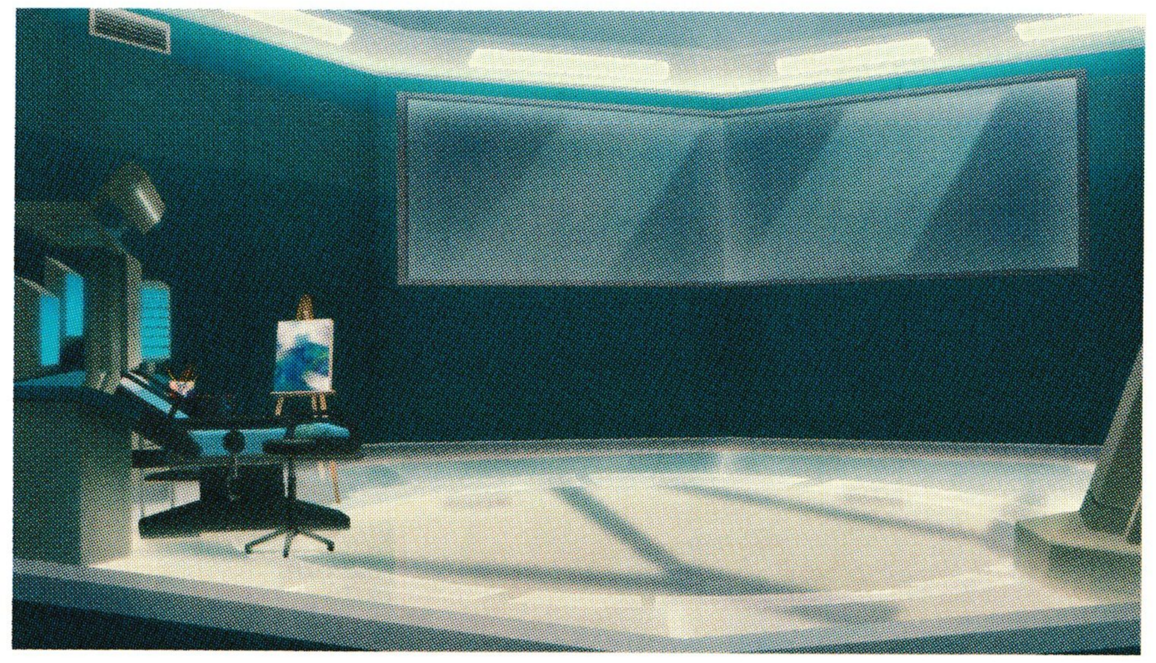
アトラス軍のデザインをより統一したかったので、ウィンターの衣装は軍のスタイルに沿ってデザインしましたが、彼女独自のセンスが加わっています。コートの刺繍は、シュニー家のエンブレムを表現したものです。



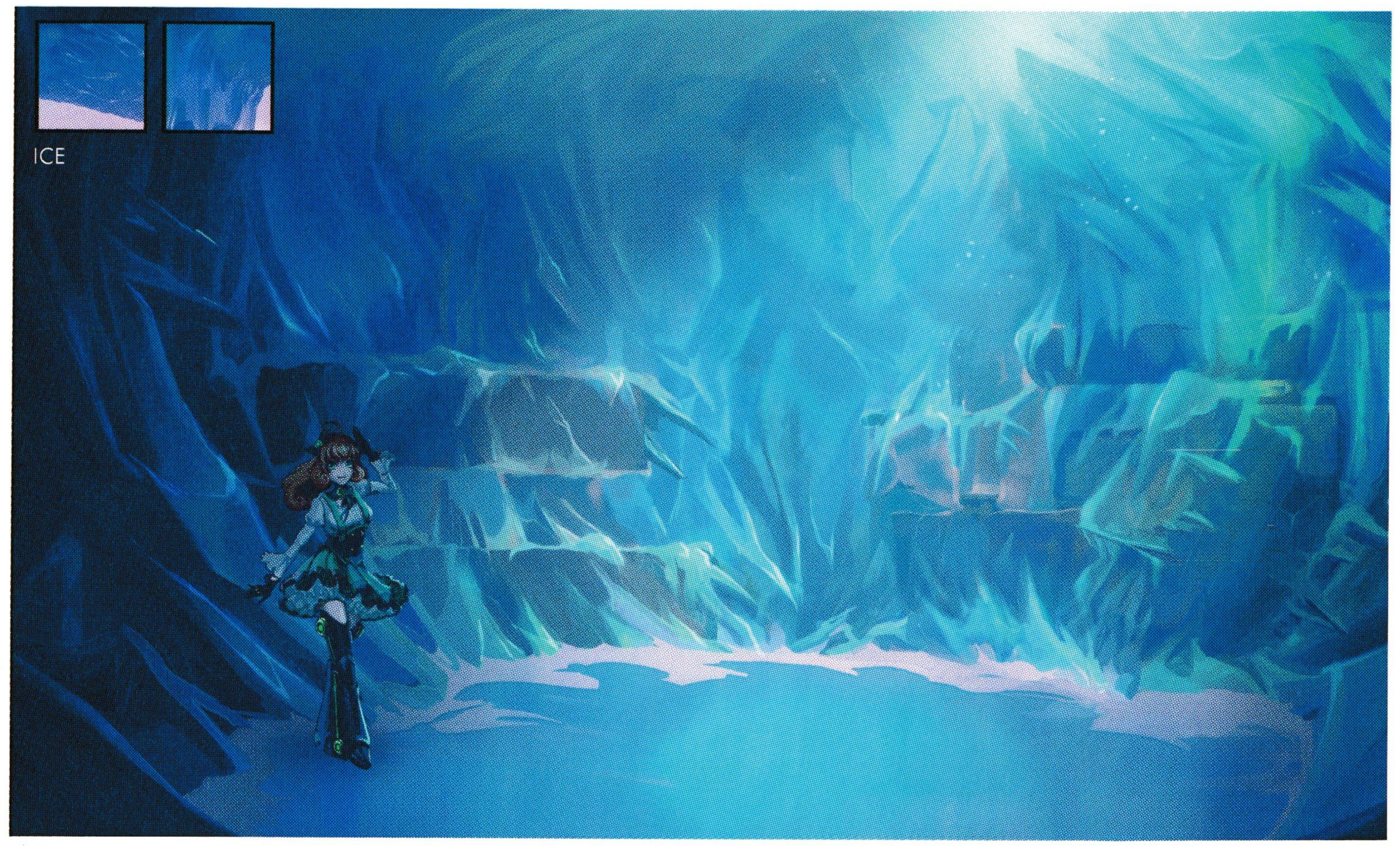


CV Elizabeth Maxwell／川澄綾子 **SEMBLANCE** グリフ、召喚術 **WEAPON** サーベル（名称不明）









WINTER MAIDEN

Fria フリア

ABOUT CHARACTER

アトラス軍の施設内の一室に保護されている高齢の女性で、現在の『冬の女神』。明日をも知れない状態らしく寝たきりで、長い間外には出られていない様子。アイアンウッドは女神の力をウィンターに継承させるべく、彼女の世話係とし、他の人間が会うことは許されていない。

CV Luci Christian／山口協佳



ACE OPERATIVES

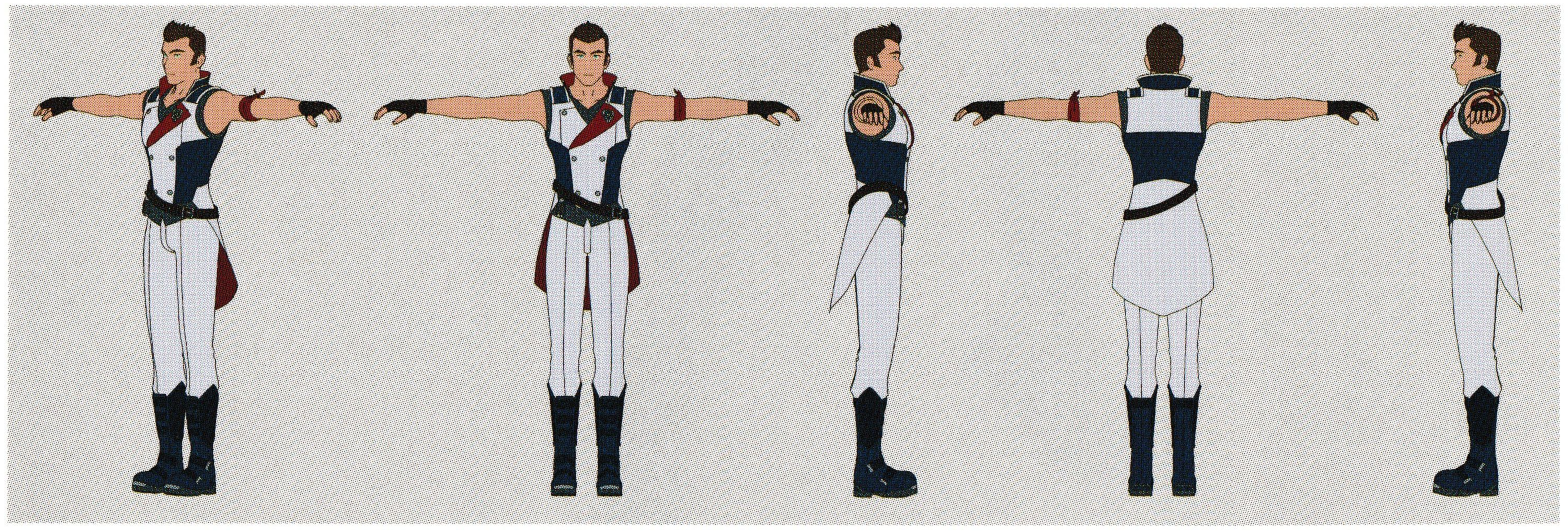
Clover Ebi

クローバー・エビ

ABOUT CHARACTER

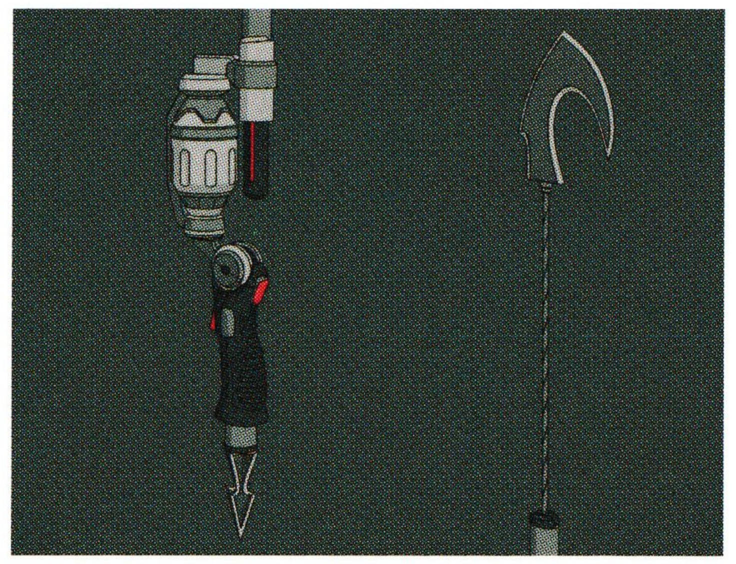
アトラス軍エース部隊のリーダー。統率力、指導力にすぐれ部隊メンバーの信頼もあつい。協調性があり朗らかで、クロウとも打ち解ける。

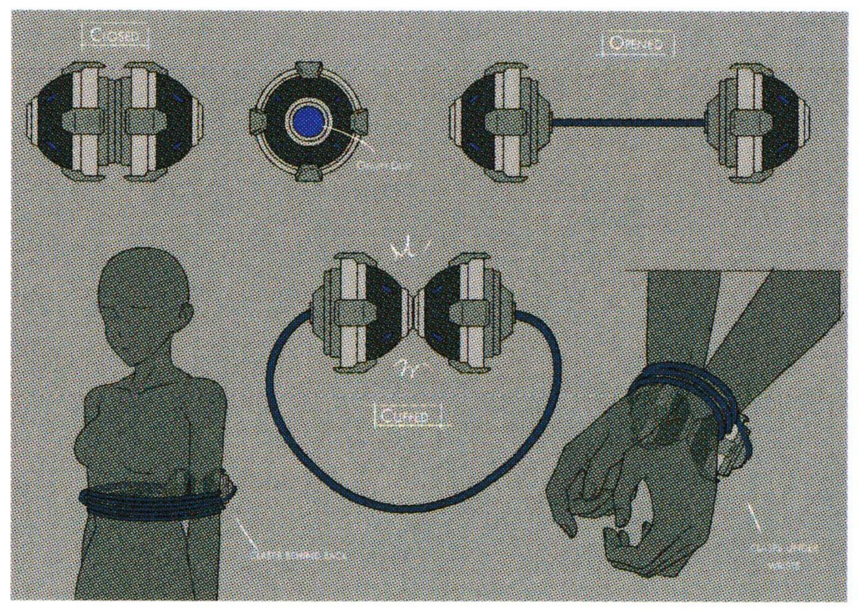




About Style by Erin Winn

イソップ寓話の『The Lucky Fisherman』からヒントを得ています。初期アイデアの招き猫の入れ墨は採用されませんでしたが、最終的なデザインには兎の足のキーホルダーや、肩のウィッシュボーンなど、いくつかの有名な幸運のアイコンが入っています。





CV Christopher Wehkamp ／ 置鮎龍太郎

SEMBLANCE グッド・フォーチューン（幸運を引き寄せる）

WEAPON キングフィッシャー（ルアー部分に刃を持つ釣り竿）

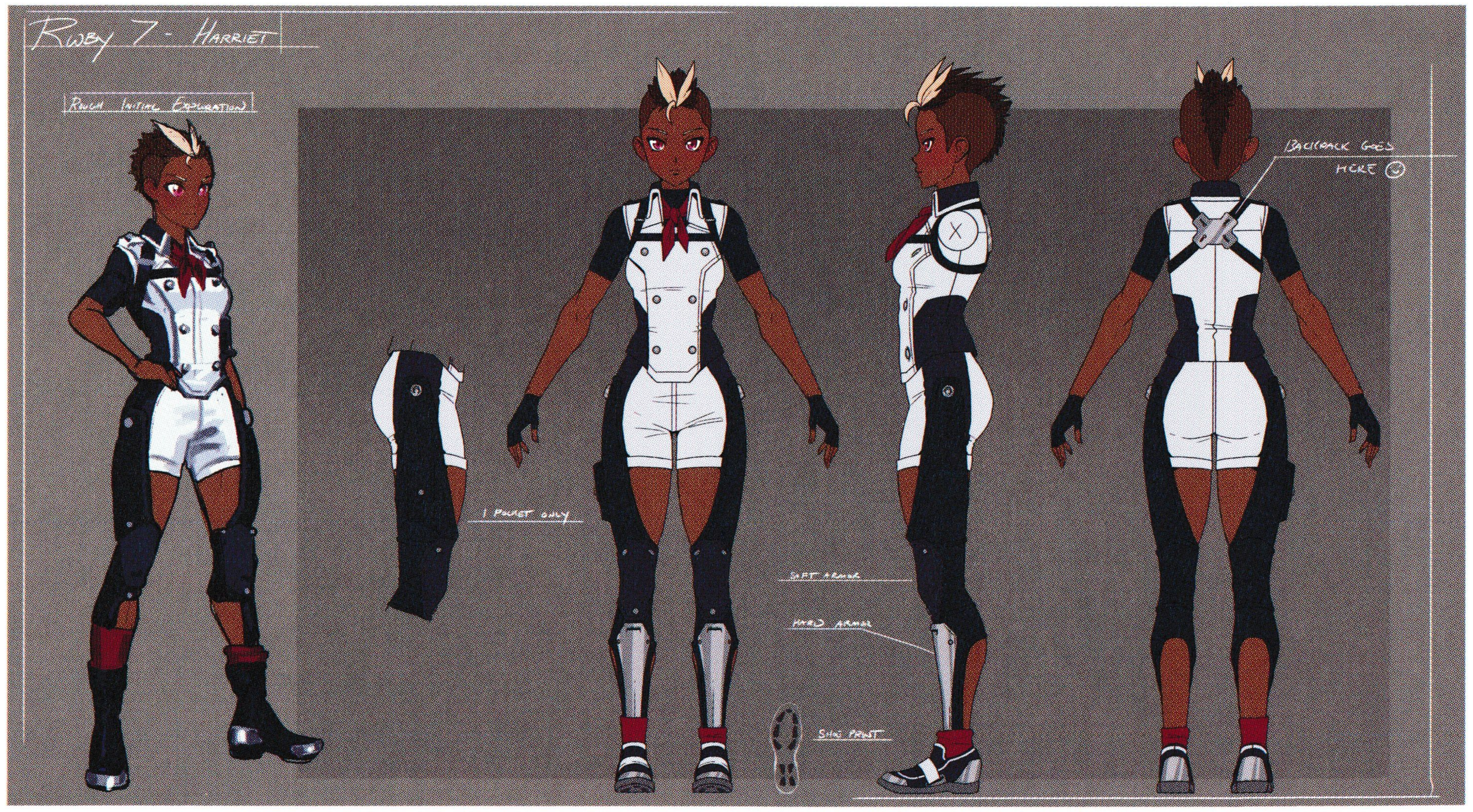


About Style by Erin Winn

センブランスの超高速移動をはじめ、イソップ寓話『The Tortoise and the Hare』の兎からヒントを得たものになります。髪型も兎の耳からインスパイアを受けて、彼女の感情の高ぶりを表すのに役立っています。

ABOUT CHARACTER

自信家で負けず嫌い。チームメンバーは仲間や友人ではなく、あくまで仕事の関係だと主張する。

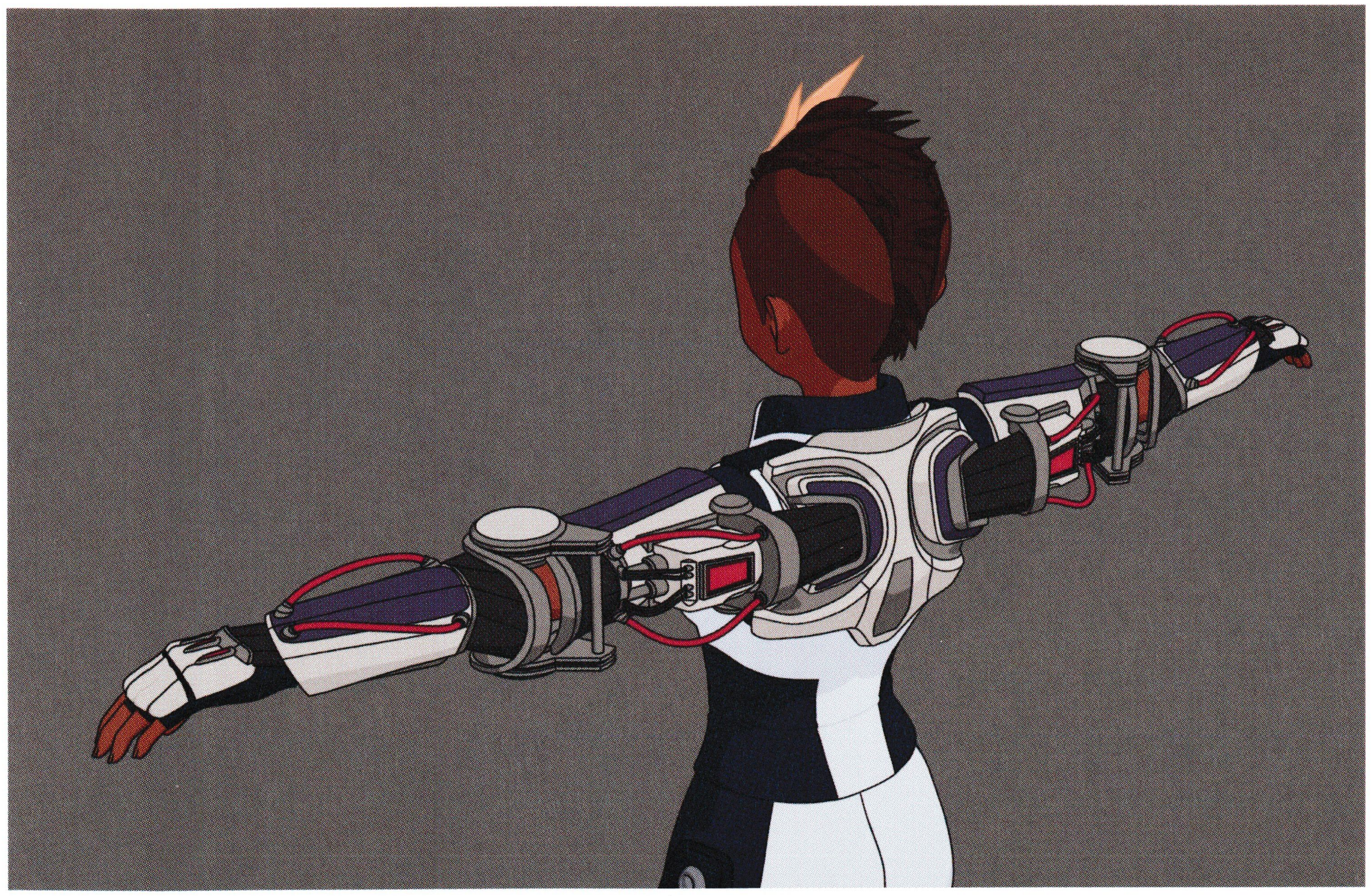


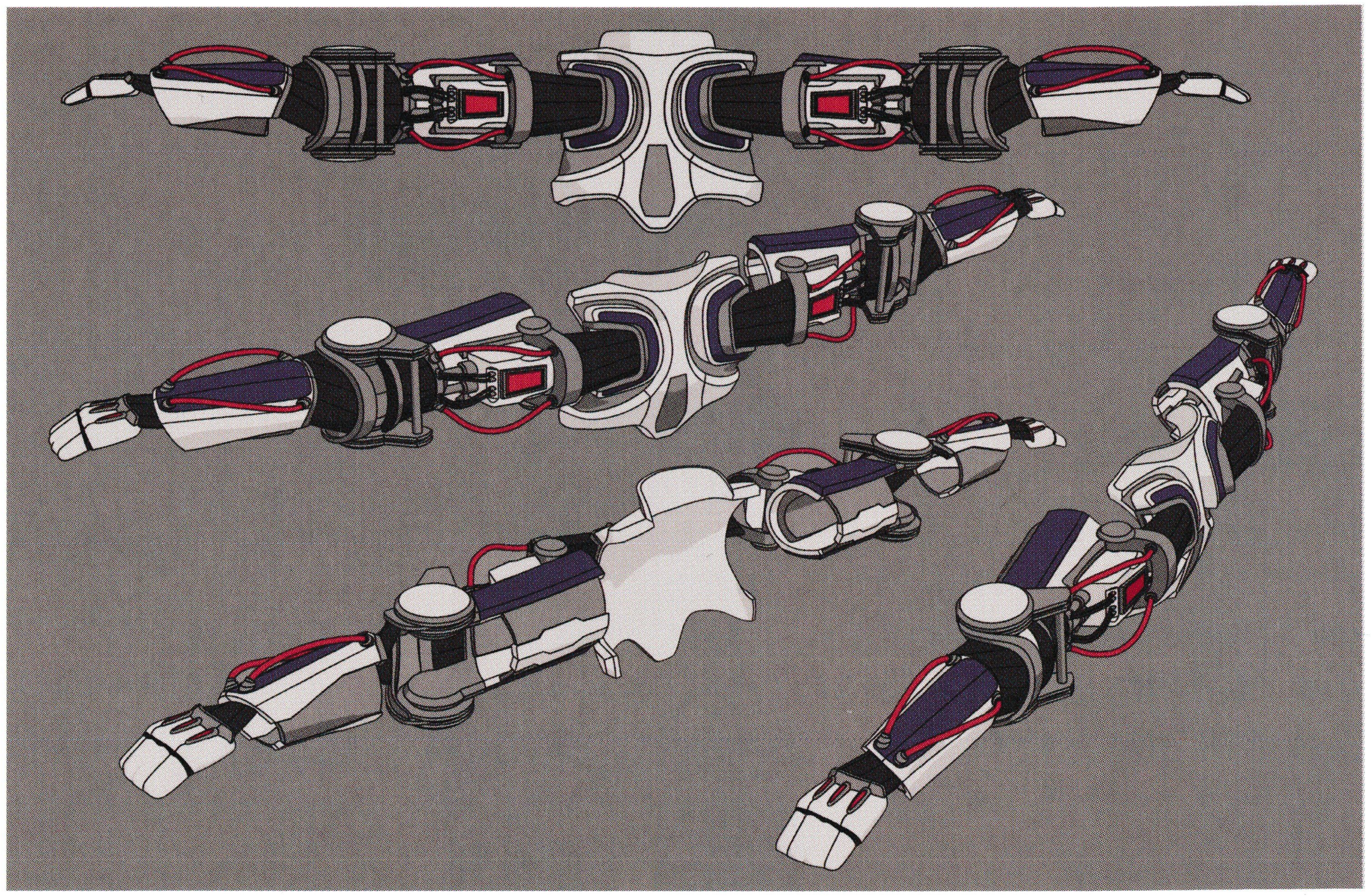


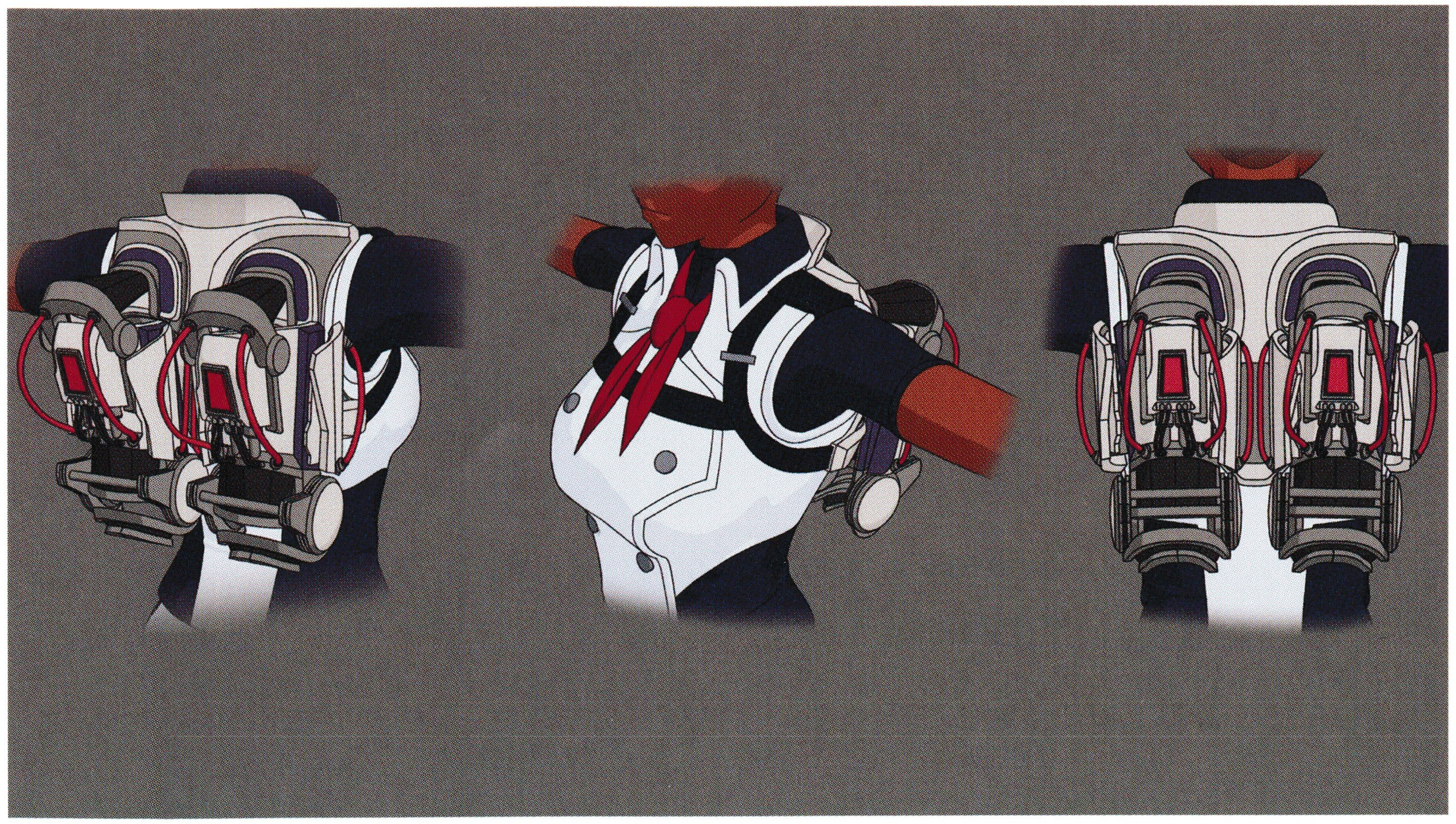
ACE OPERATIVES

Harriet Bree

ハリエット・ブリー









CV Anairis Quinones ／ 生天目仁美　**SEMBLANCE** スーパー・スピード（電気を伴う超高速移動）
WEAPON ファスト・ナックルズ（腕に装着したパワードスーツ）



About Style by Erin Winn

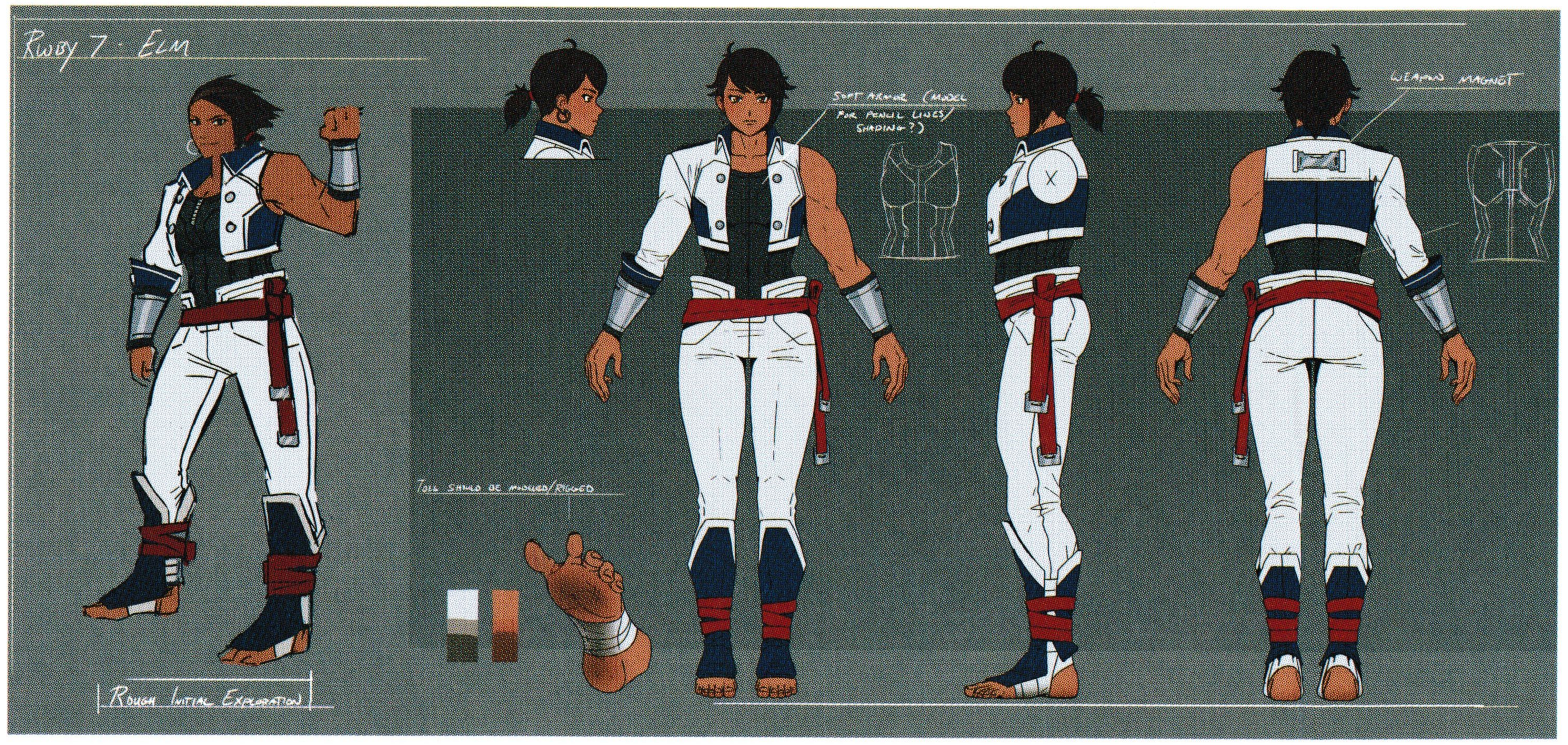
エース部隊の最強メンバーであり、ヴァインと同じく『The Elm and the Vine』からヒントを得ました。彼女のデザインは相撲やルチャリブレから強くインスパイアを受けたもので、靴は履いておらず、筋肉質です。

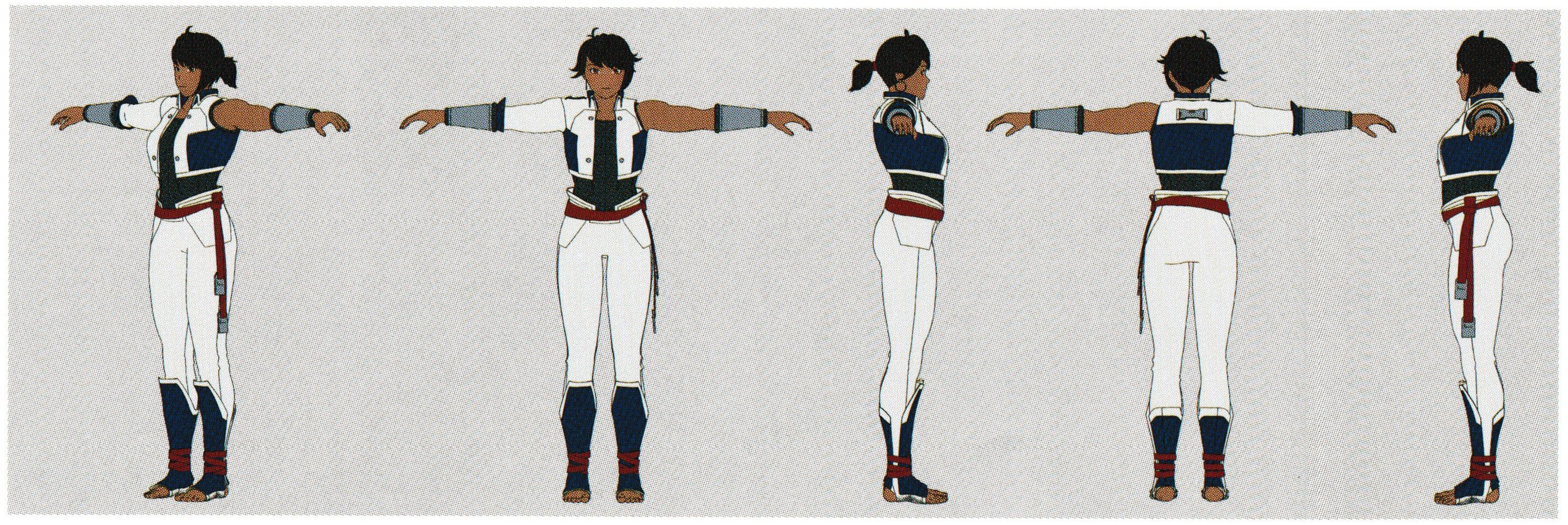
ACE OPERATIVES

Elm Ederne
エルム・エダーネ

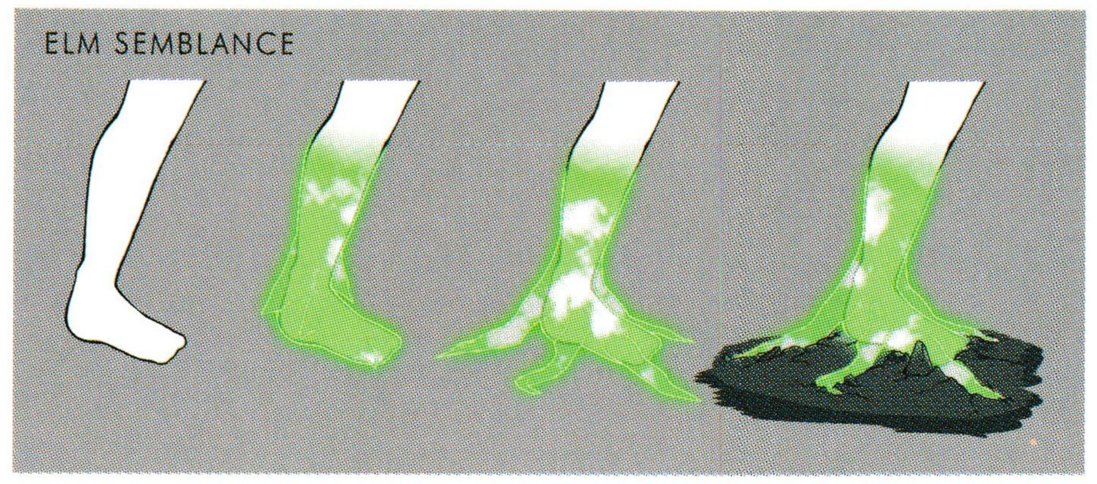
ABOUT CHARACTER

感情表現が豊かで、体格に応じてリアクションが大きい。豪快でパワフルな攻撃が得意。

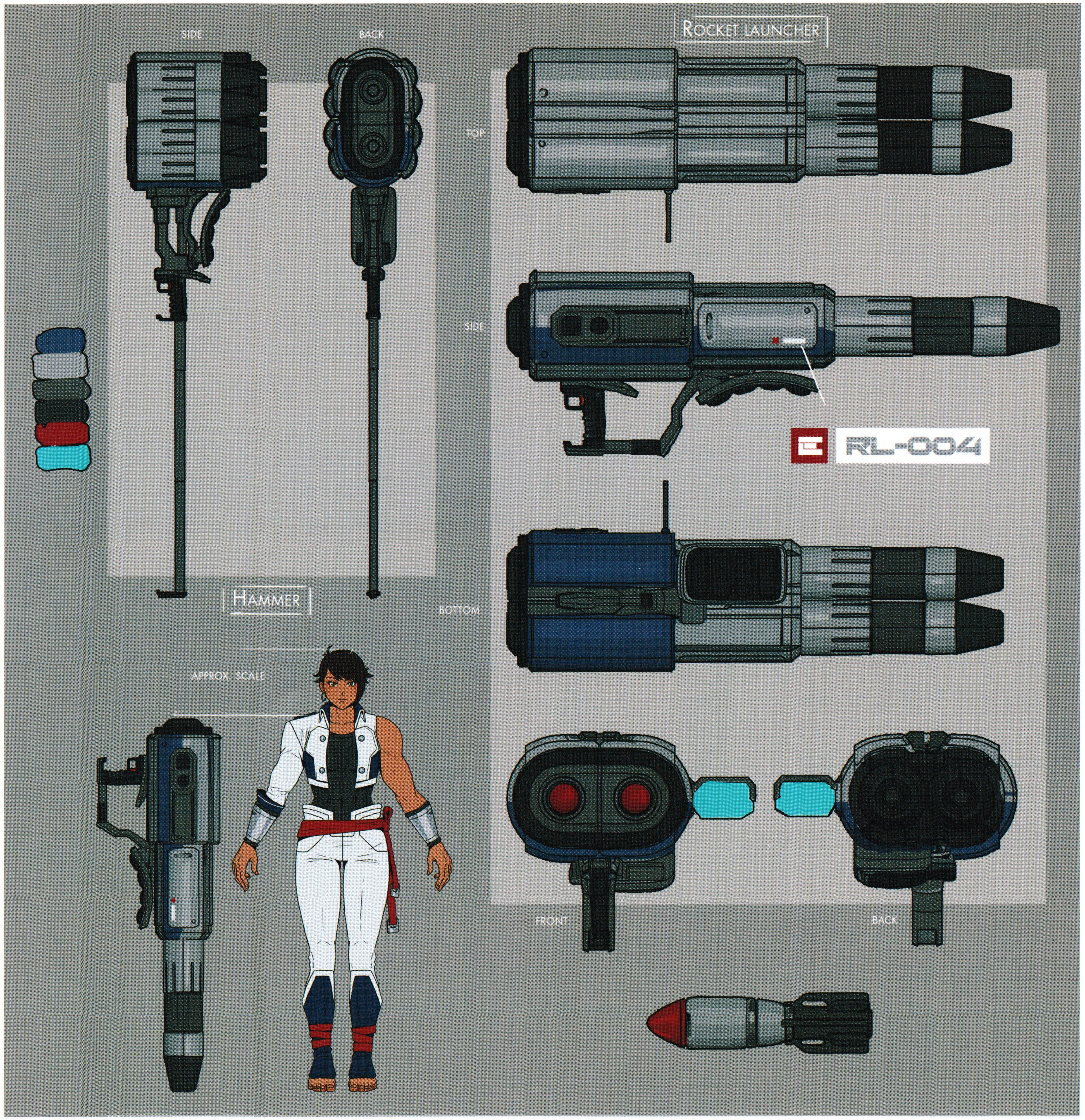


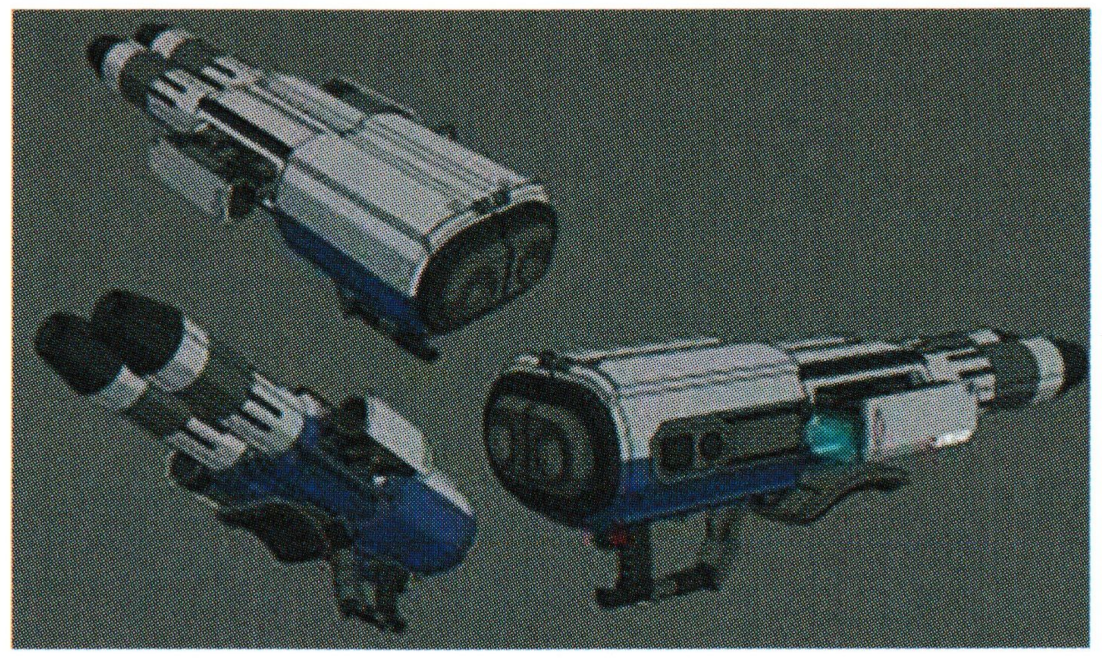


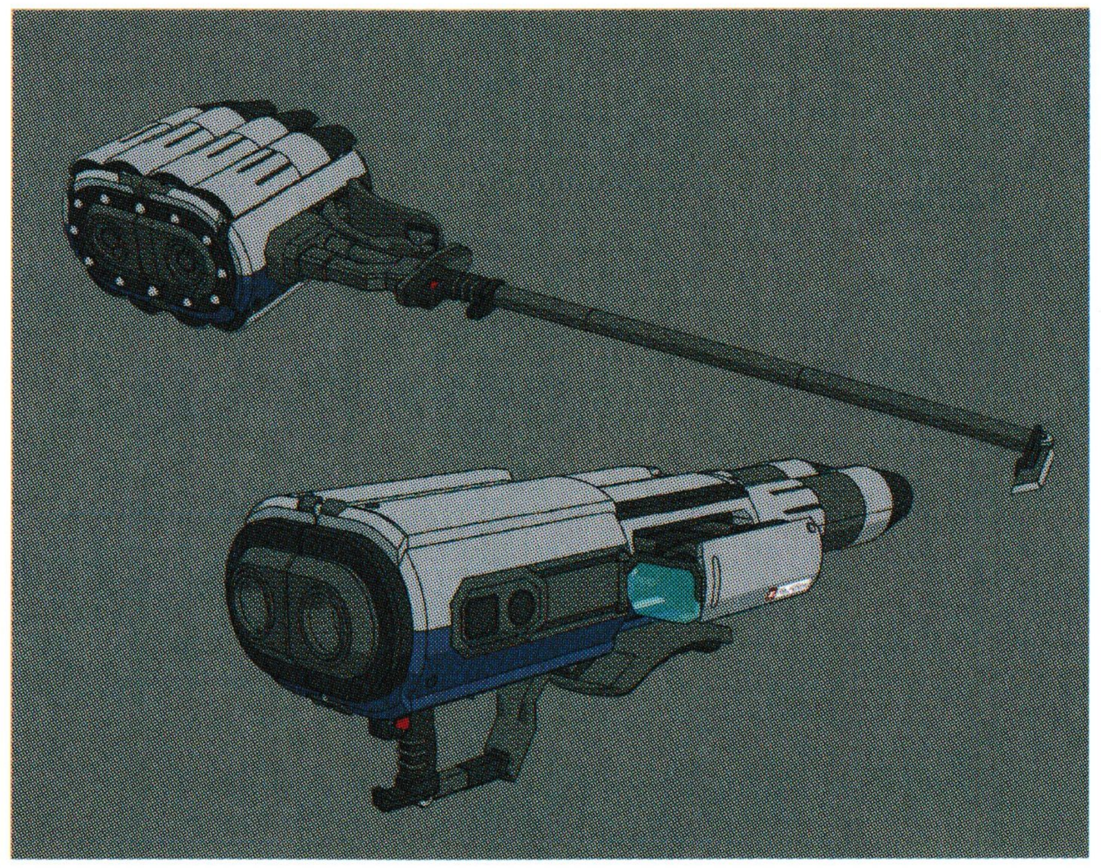


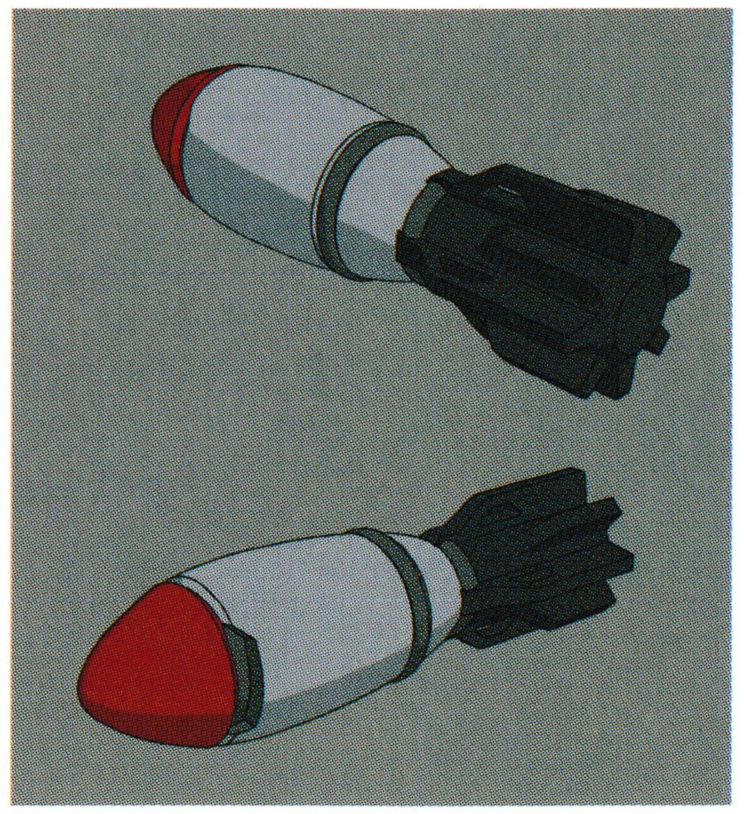


CV Dawn.M.Bennet／渡辺明乃 **SEMBLANCE** オーラ・ルーツ（地面にオーラの根を張り攻撃の反動、防御の負荷に耐える） **WEAPON** ティンバー（ロケットランチャーに変形する巨大なハンマー）


SIDE
BACK
HAMMER
ROCKET LAUNCHER
TOP
SIDE
RL-004
BOTTOM
APPROX. SCALE
FRONT
BACK









ACE OPERATIVES

Marrow Amin

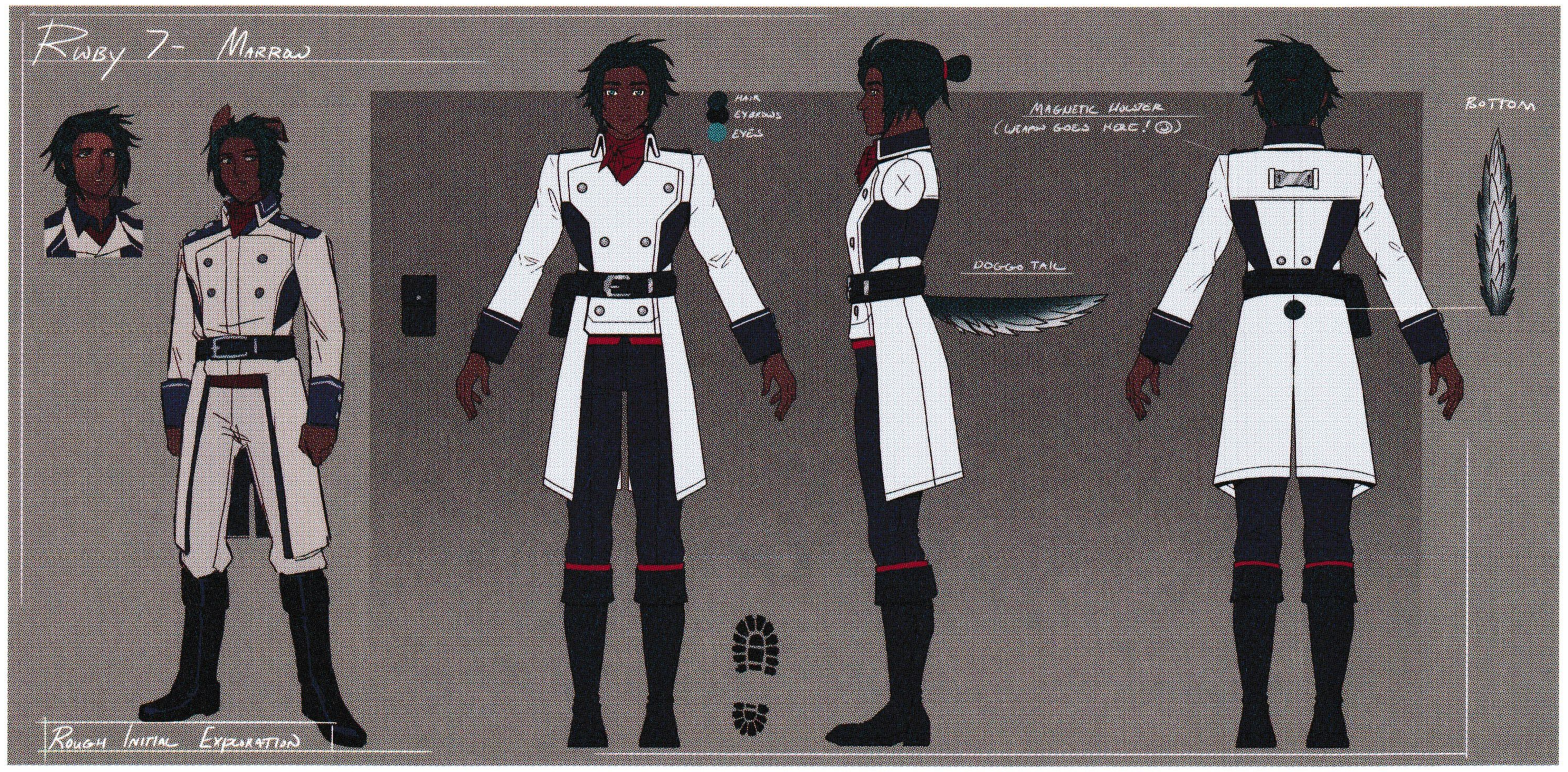
マロウ・アミン

About Style by Erin Winn

イソップ寓話『The Dog and Its Reflection』からヒントを得て、初期では漠然と犬の耳を持つファウナスと考えていましたが、最終的により彼らしいのは尻尾だと決まりました。チームの新人なので、ユニフォームは若干更新されています。

ABOUT CHARACTER

犬のファウナスで、つい感情が尻尾の動きに表れてしまう。部隊メンバーには子供扱いされがち。





CV Mick Lauer ／小林親弘　**SEMBLANCE** フリーズ（「待て」の呼びかけにより対象の動きを一時的に止める）

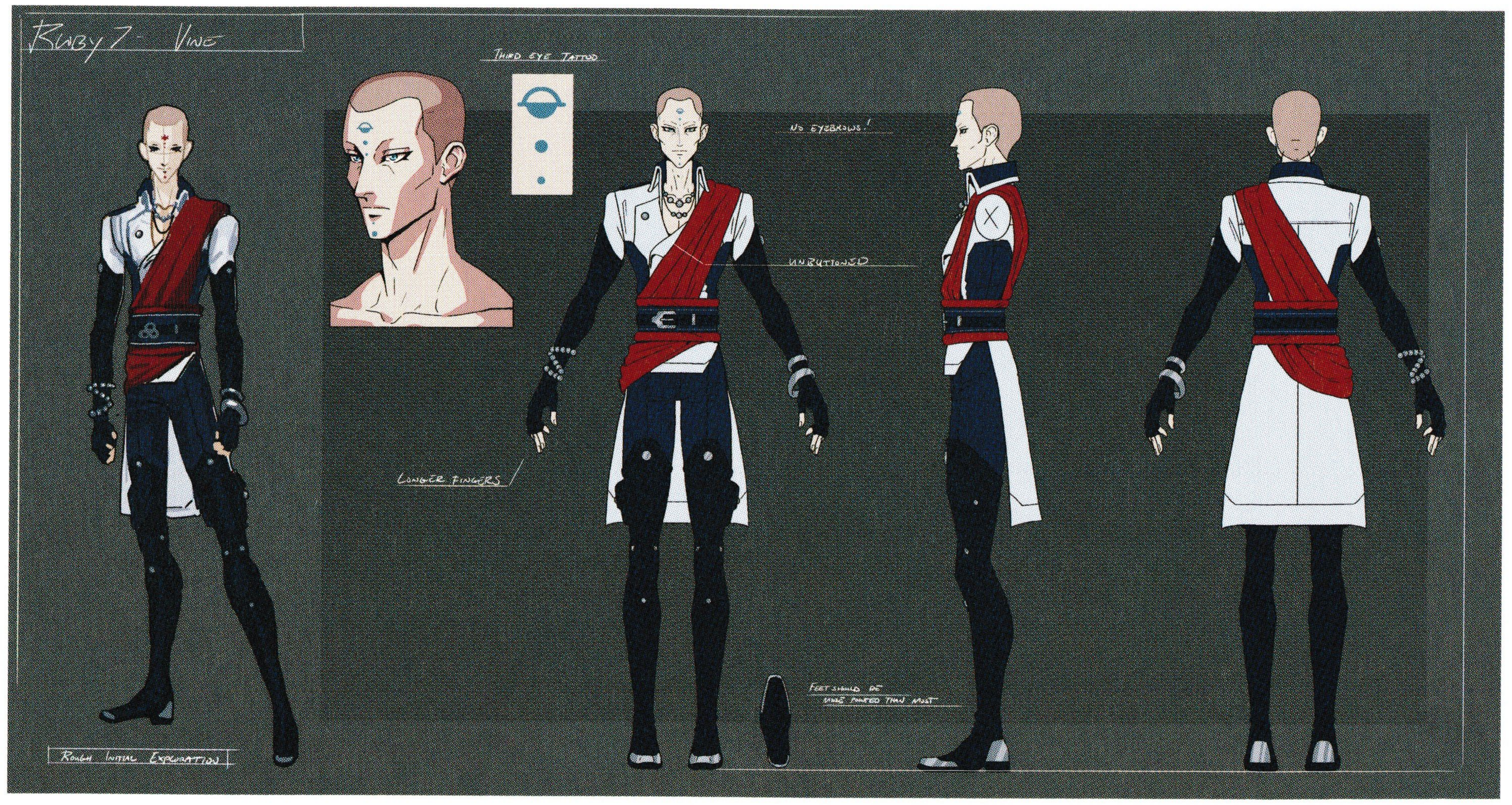
WEAPON フェッチ（ブーメランを兼ねたライフル）


RWBY 7 - MARROW WEAPON
CLIP
BACK MAGNETIC HOLSTER
LIGHT COLOR CHANGES DEPENDING ON DUST TYPE
APPROX. SCALE



ABOUT CHARACTER

常に冷静沈着。勝気なメンバーをたしなめるような面もある。戦闘では武器よりもセンブランスを使うことを好む。





About Style by Erin Winn

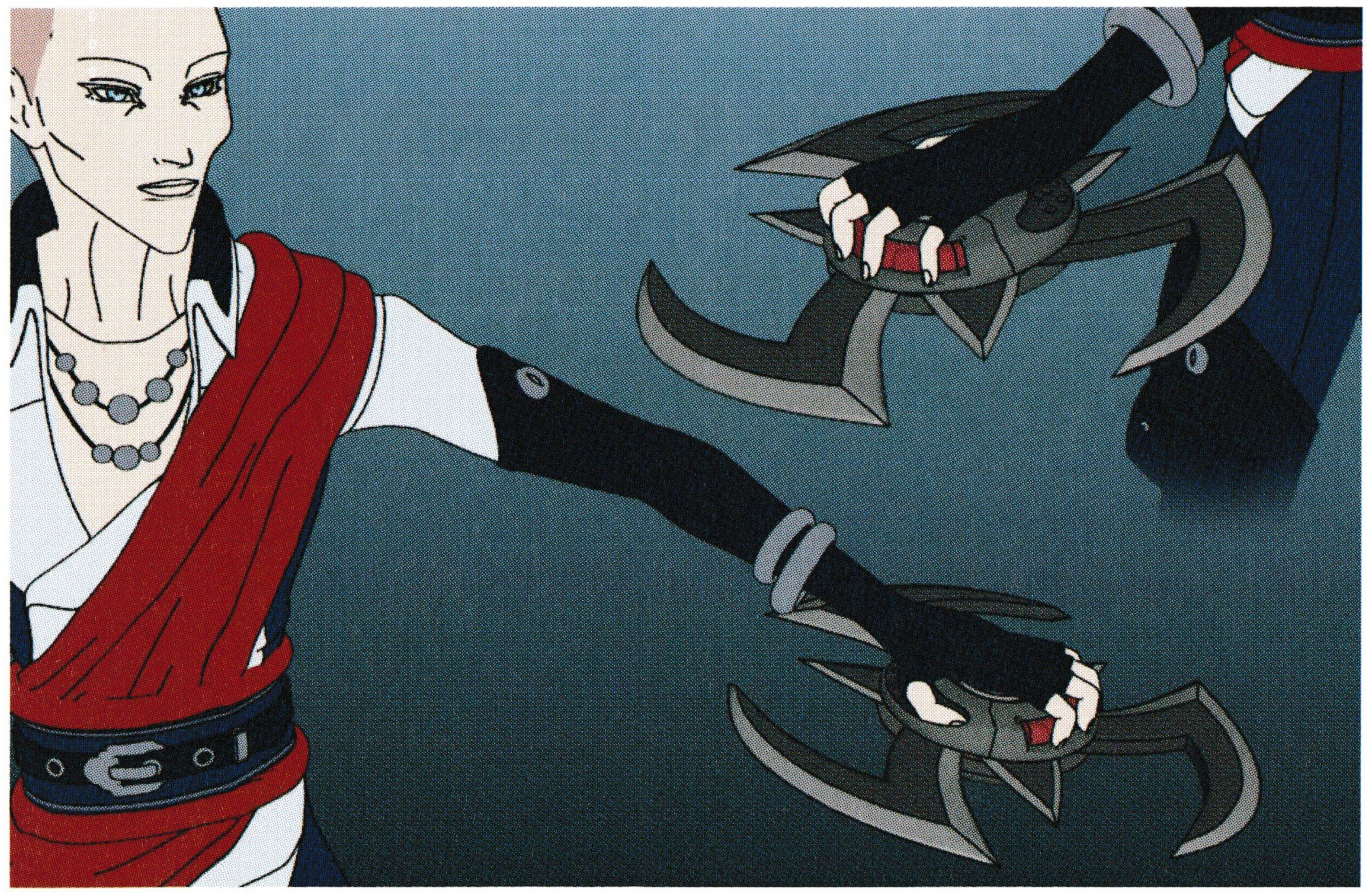
イソップ寓話『The Elm and the Vine』の蔓をイメージしています。あえてレンと性格が似るようにしたので、衣装もそれを反映したものに。眉毛が特徴的ですが、感情を読みにくく、よりストイックに見せる効果があります。

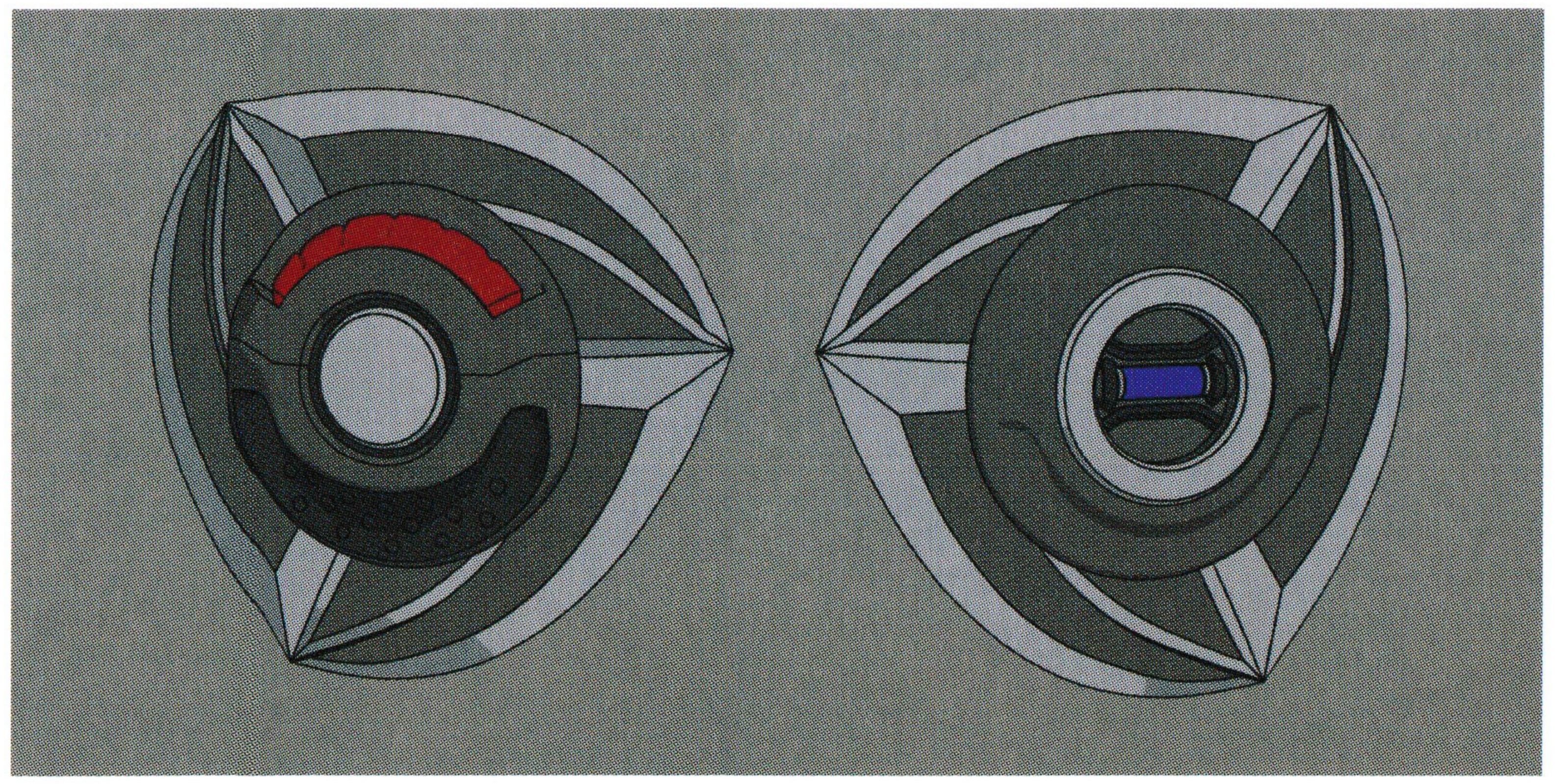
CV Todd Womack ／武内駿輔　**SEMBLANCE** オーラ・ヴァインズ（手足からオーラの蔦を発生させ伸ばす）
WEAPON ソーン（折りたたみ式 3 枚羽根スローイングスター）

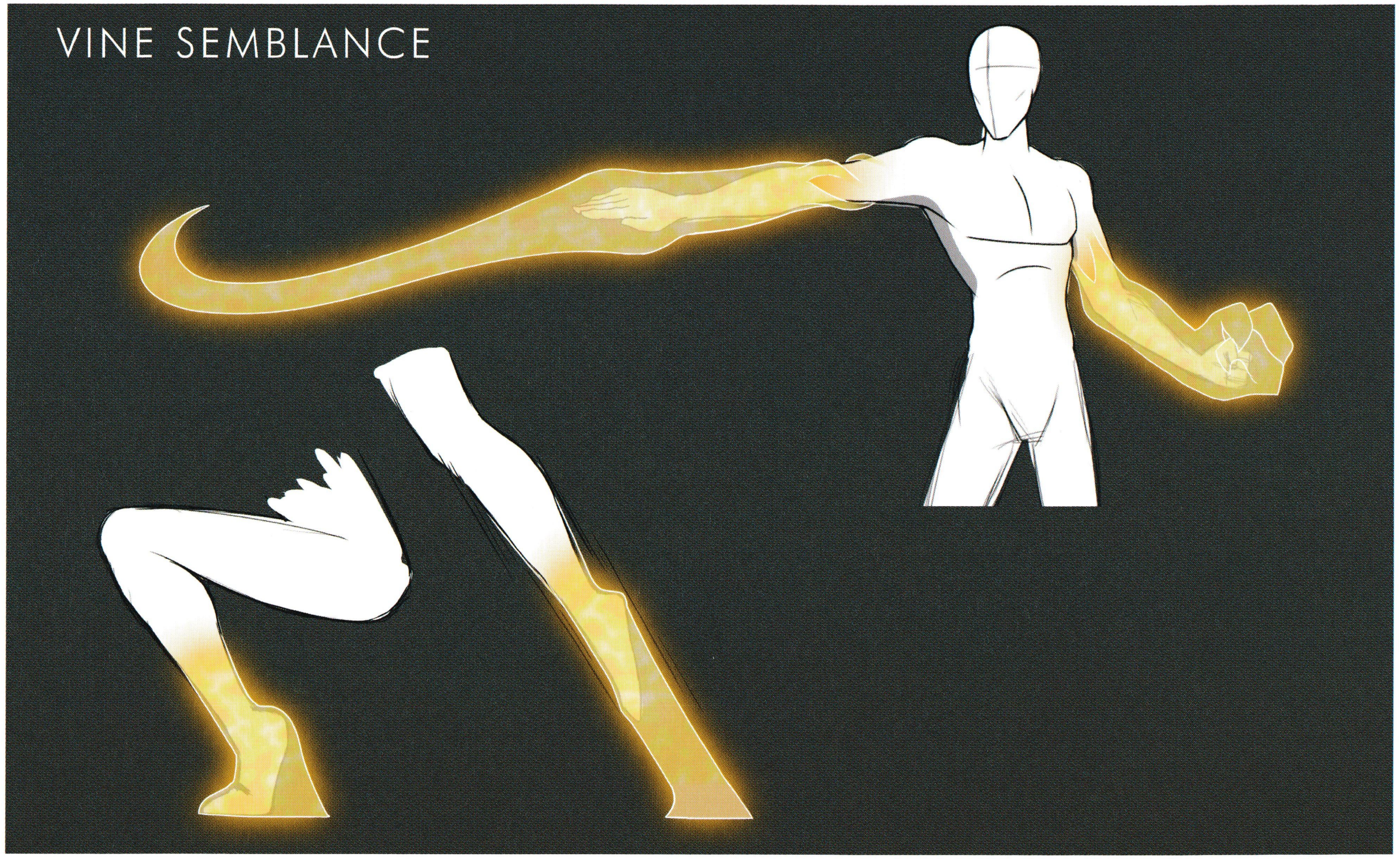
ACE OPERATIVES

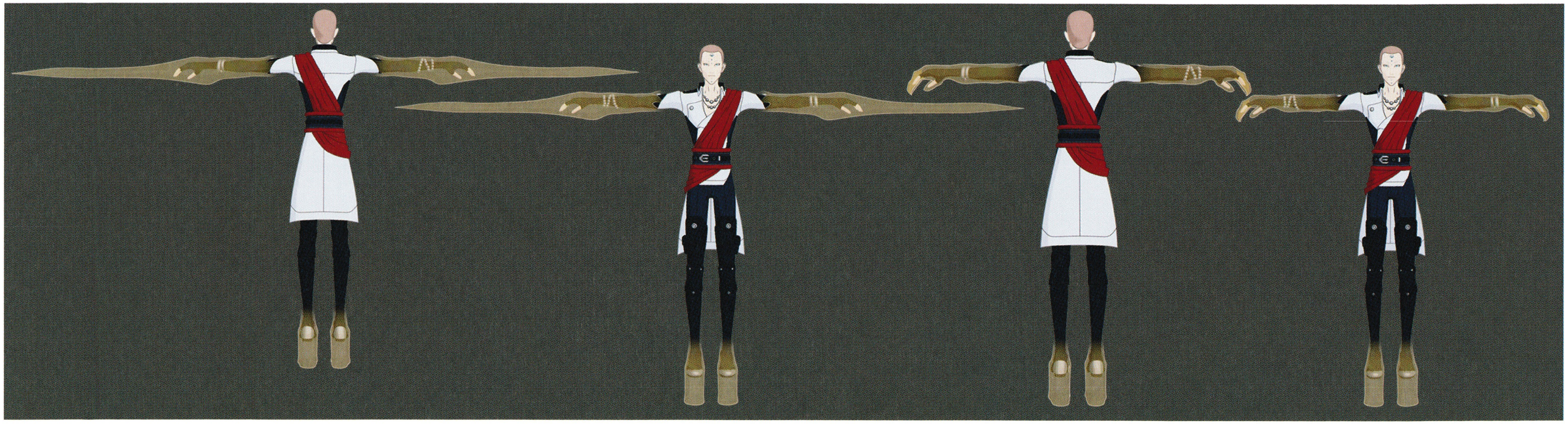
Vine Zekzi

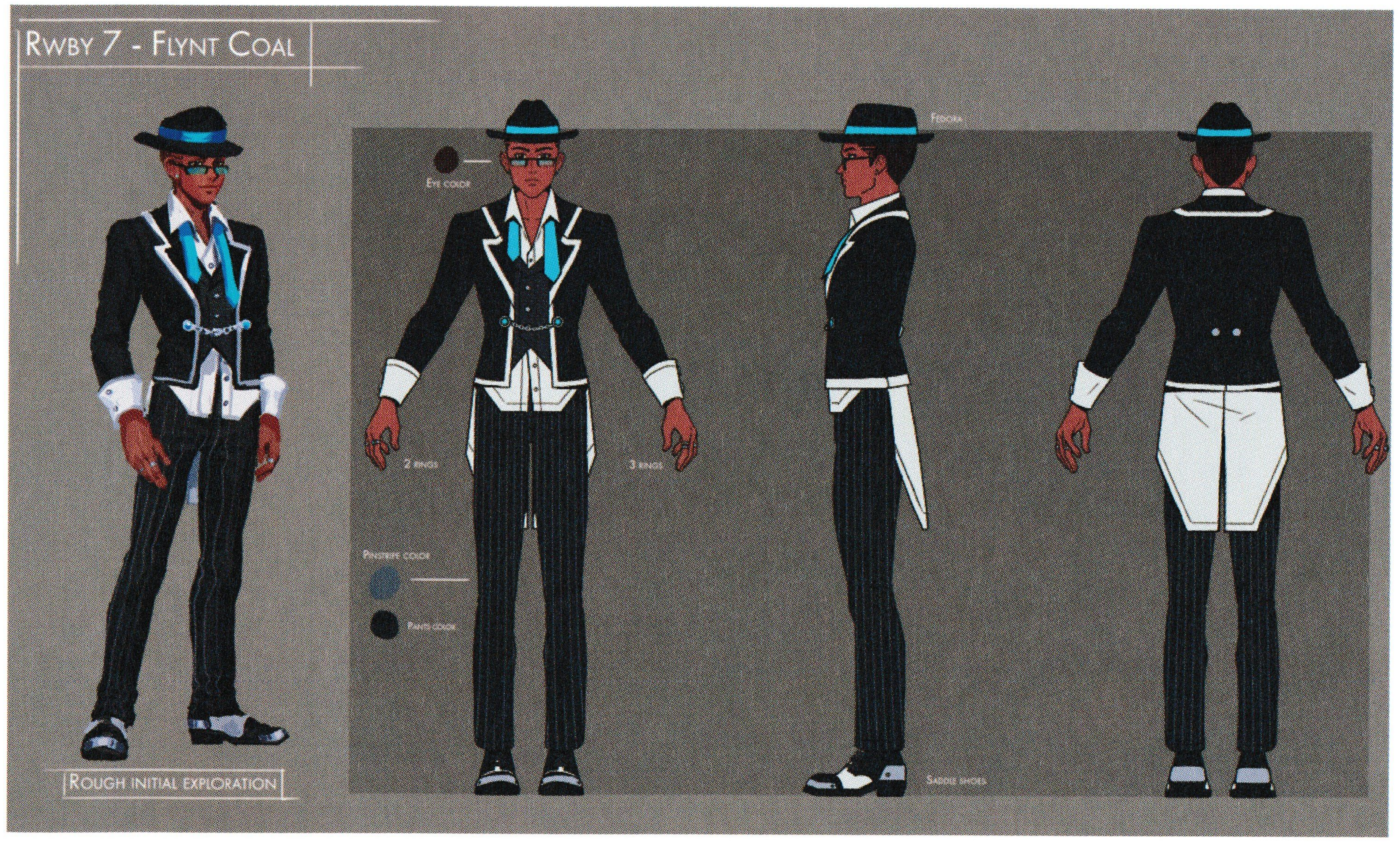
ヴァイン・ゼキ

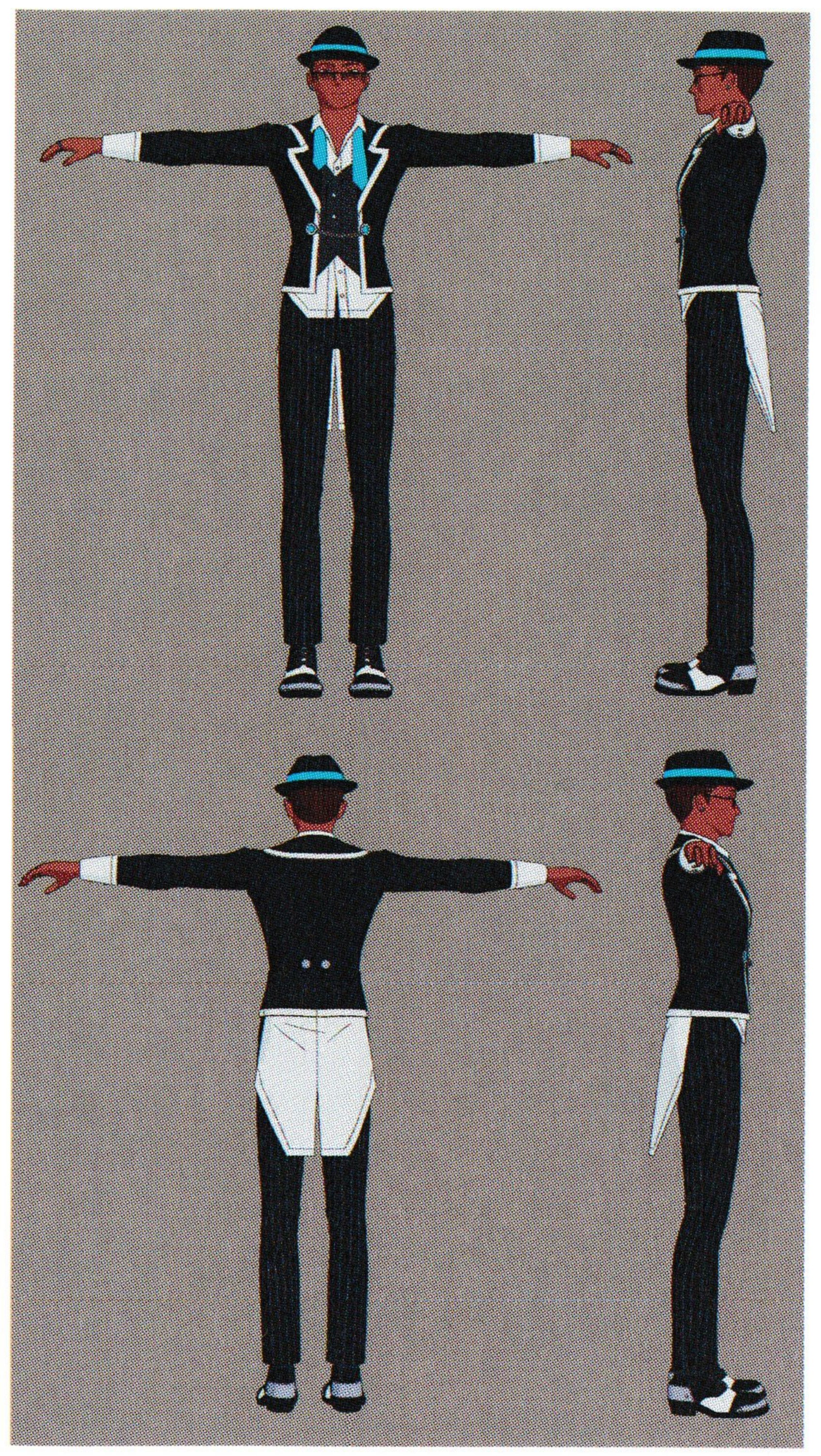


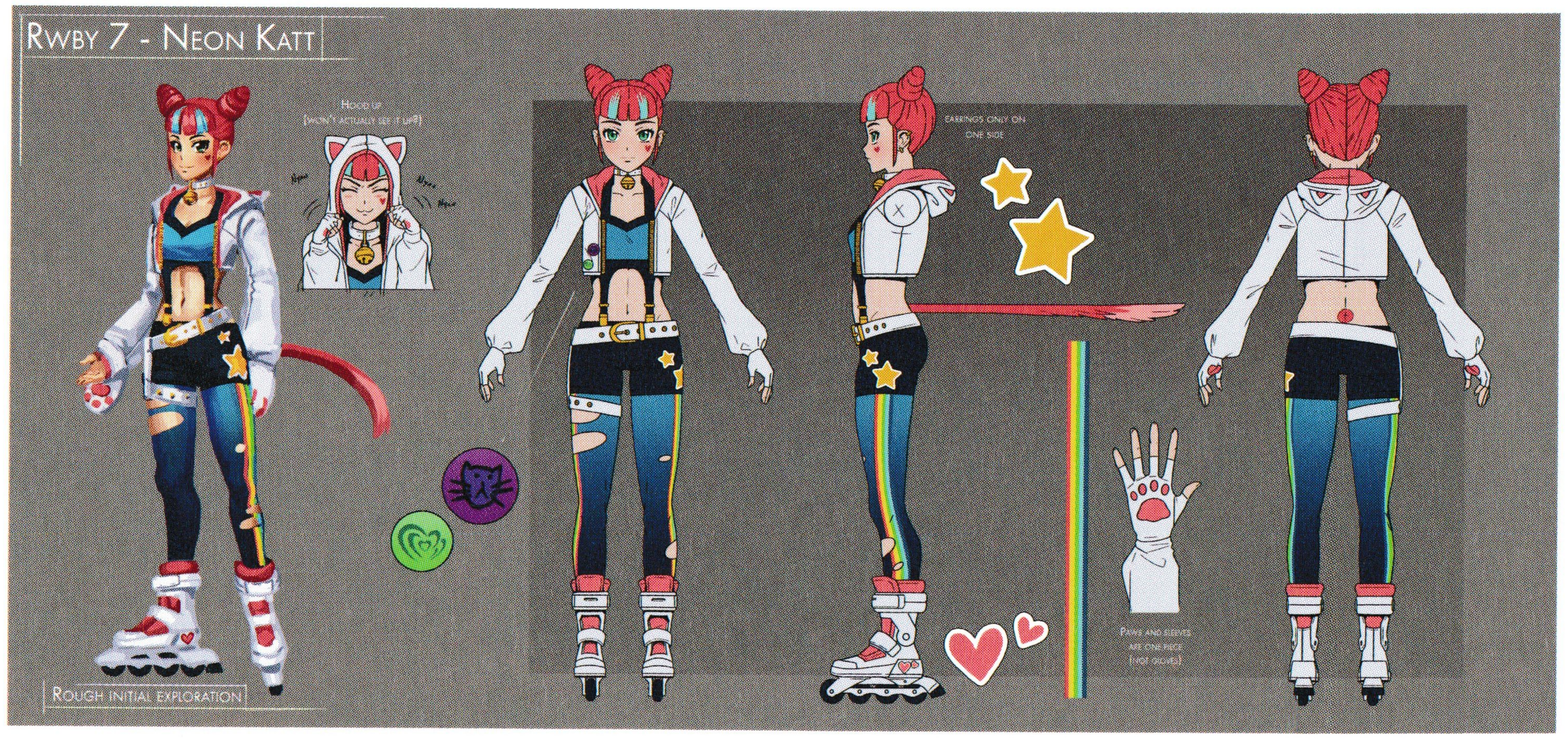


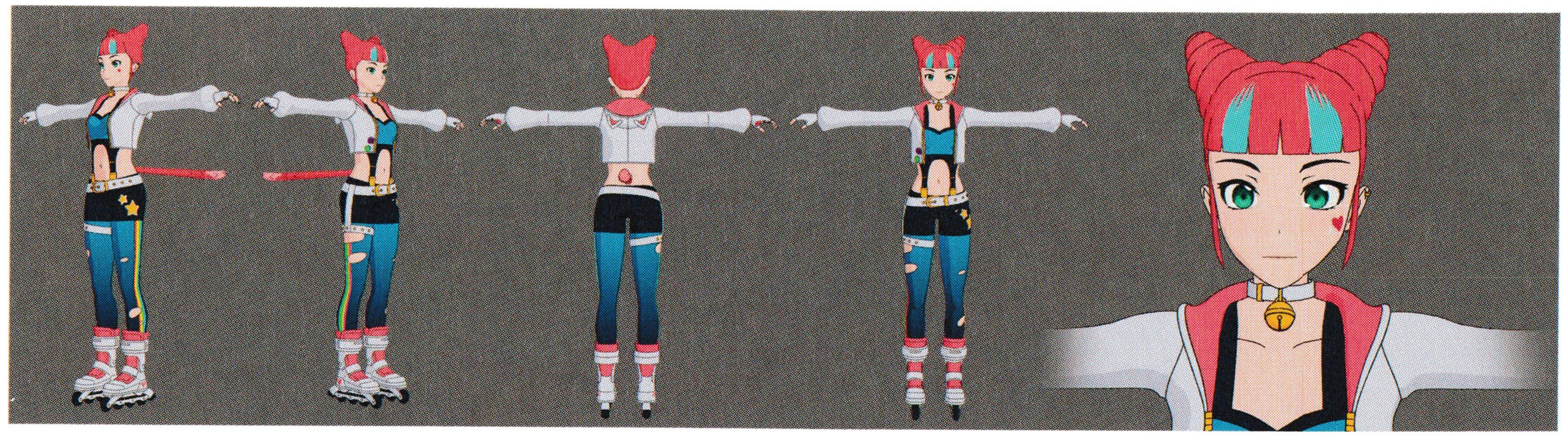

VINE SEMBLANCE











About Style by Erin Winn

外見は少し更新されましたが、ジャズの印象から大きく離れてはいません。チームの新しいコスチュームはファッションがキーワードでしたが、彼も例外ではありませんでした。アイコンである帽子とサングラスはVol.3から変わらぬままです。

TEAM FNKI

Flynt Coal フリント・コール

CV Flynt Flossy／櫻井トオル
SEMBLANCE キラー・カルテット
WEAPON トランペット（名称不明）

About Style by Erin Winn

アトラスが舞台なので、人気が高いチームFNKIを登場させる絶好の機会でした。デザインは2000年代初期のRaveガールズに大きく影響されています。髪型も猫耳のように更新されて、よりRaverらしく華やかになりました。

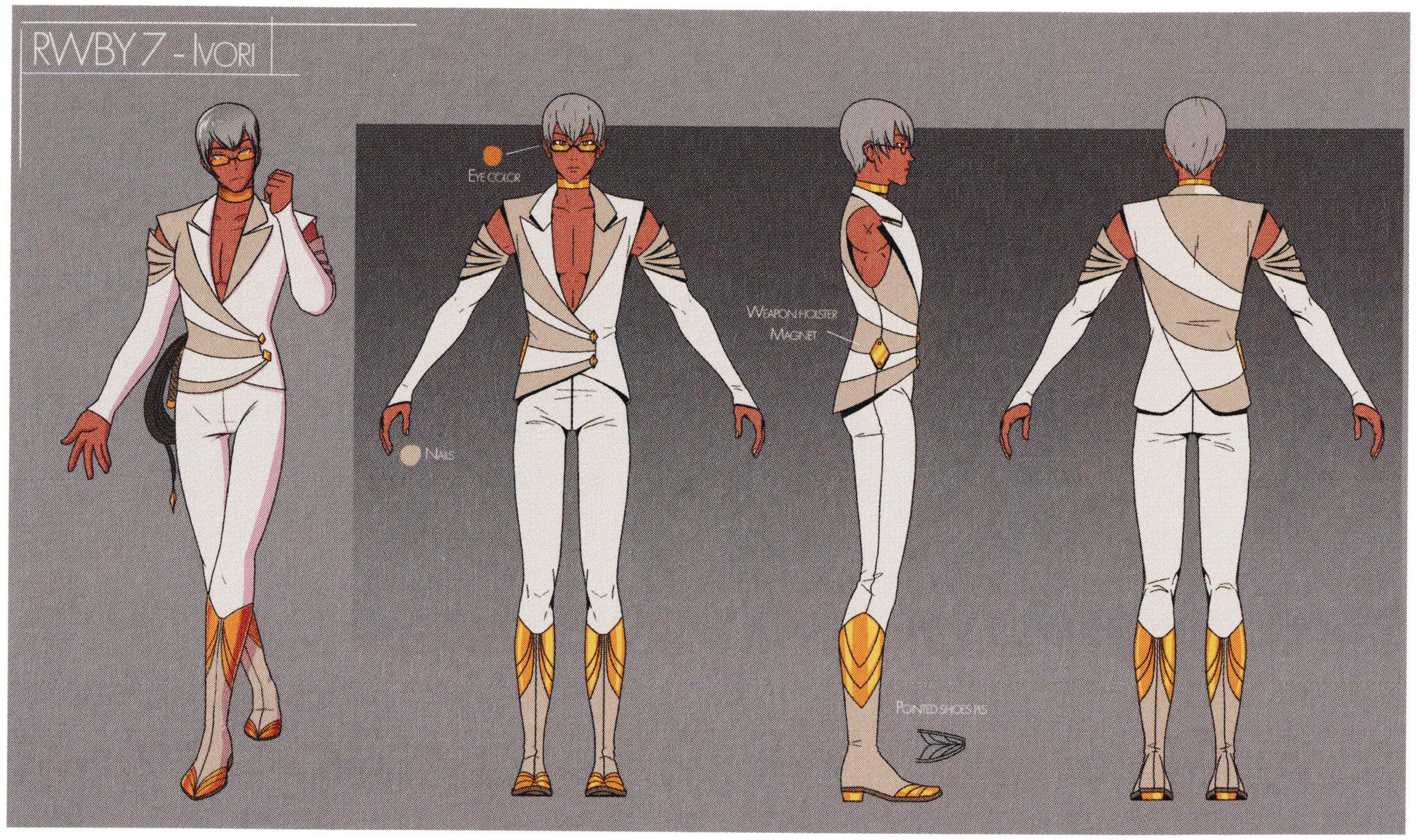
TEAM FNKI

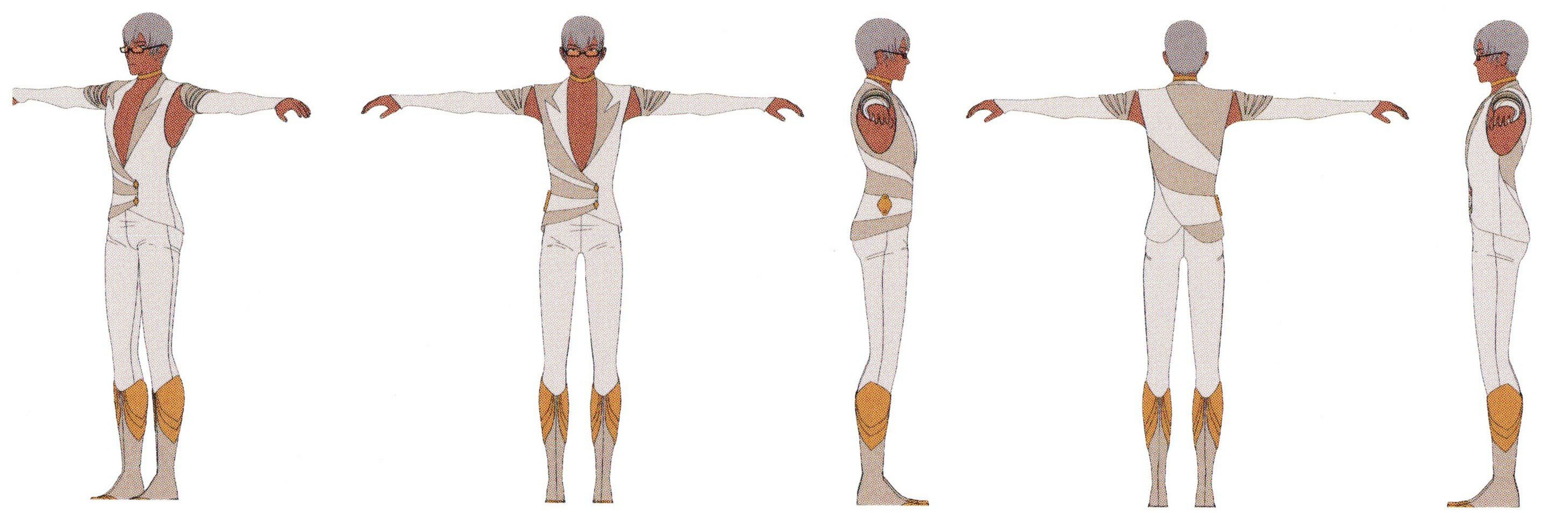
Neon Katt ネオン・カット

CV Meg Turney／藤村鼓乃美 **SEMBLANCE** オーラとローラーブレードを合わせたヒット＆アウェイ攻撃（名称不明） **WEAPON** ヌンチャク（名称不明）





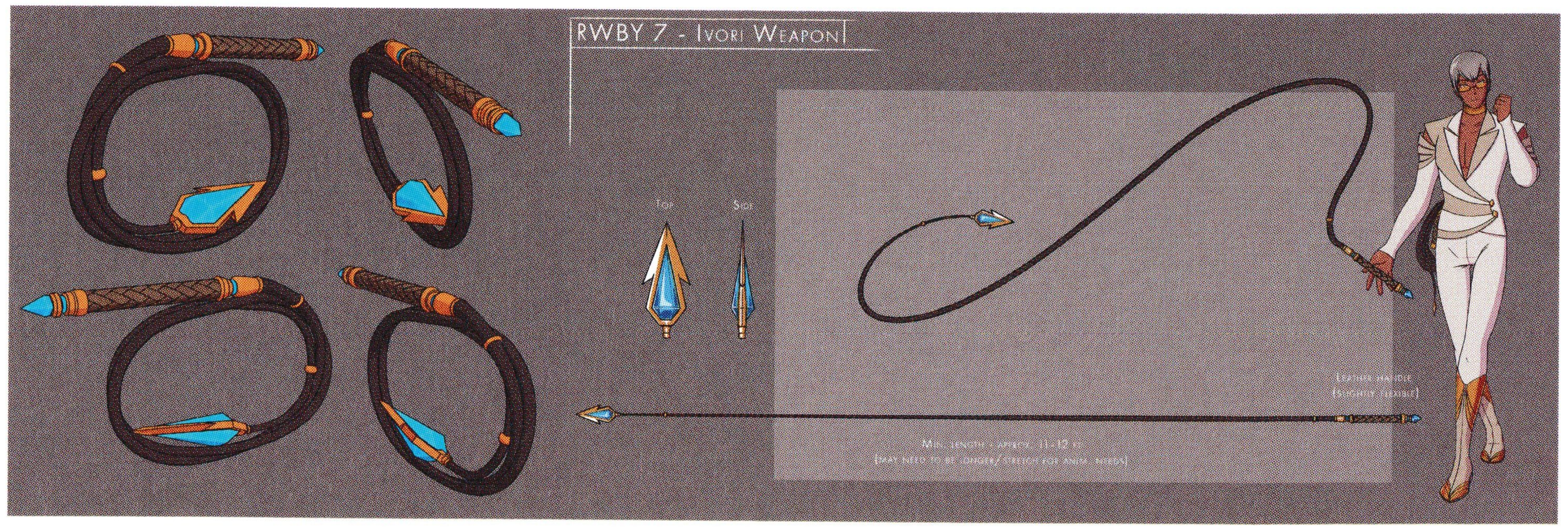




TEAM FNKI

Kobalt コバルト

| CV -／- SEMBLANCE 不明 WEAPON 不明 |

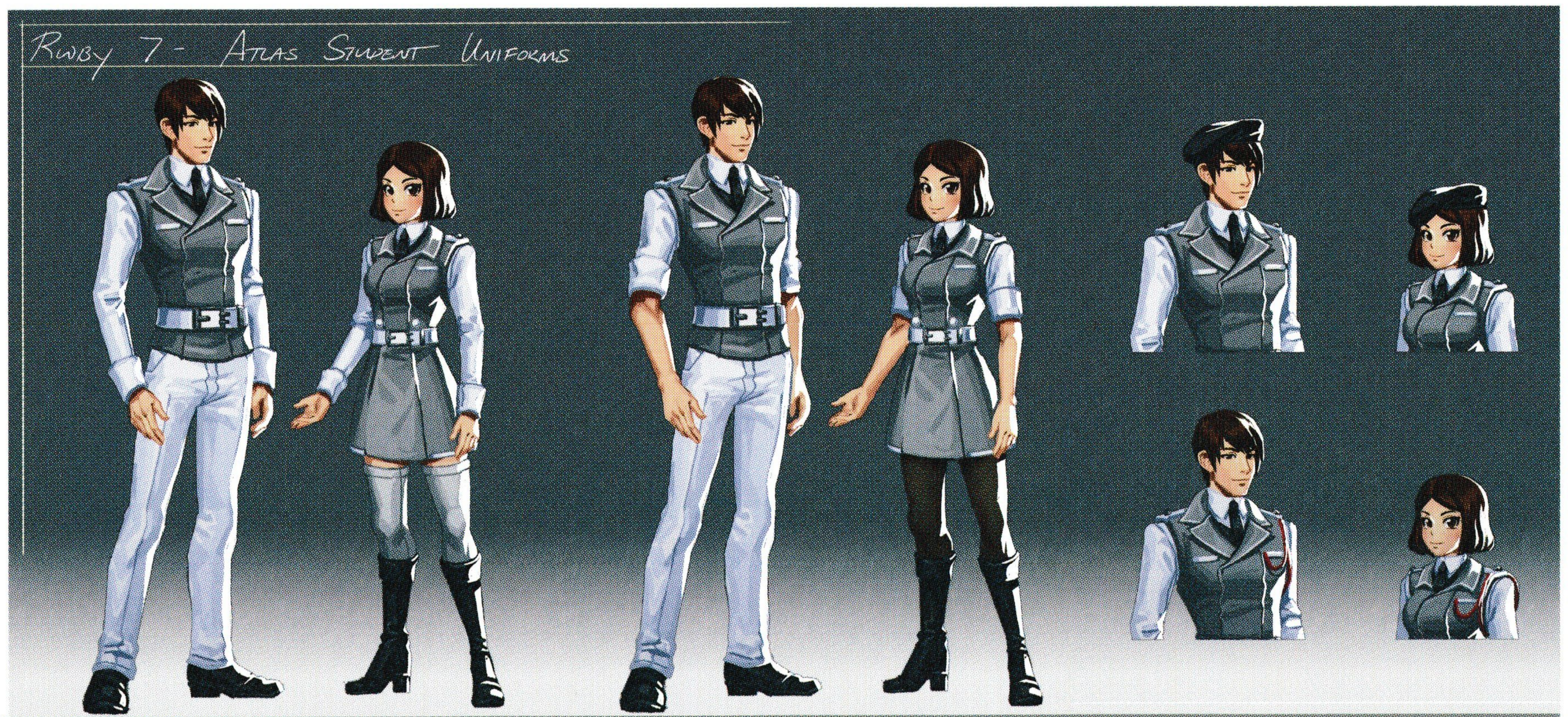


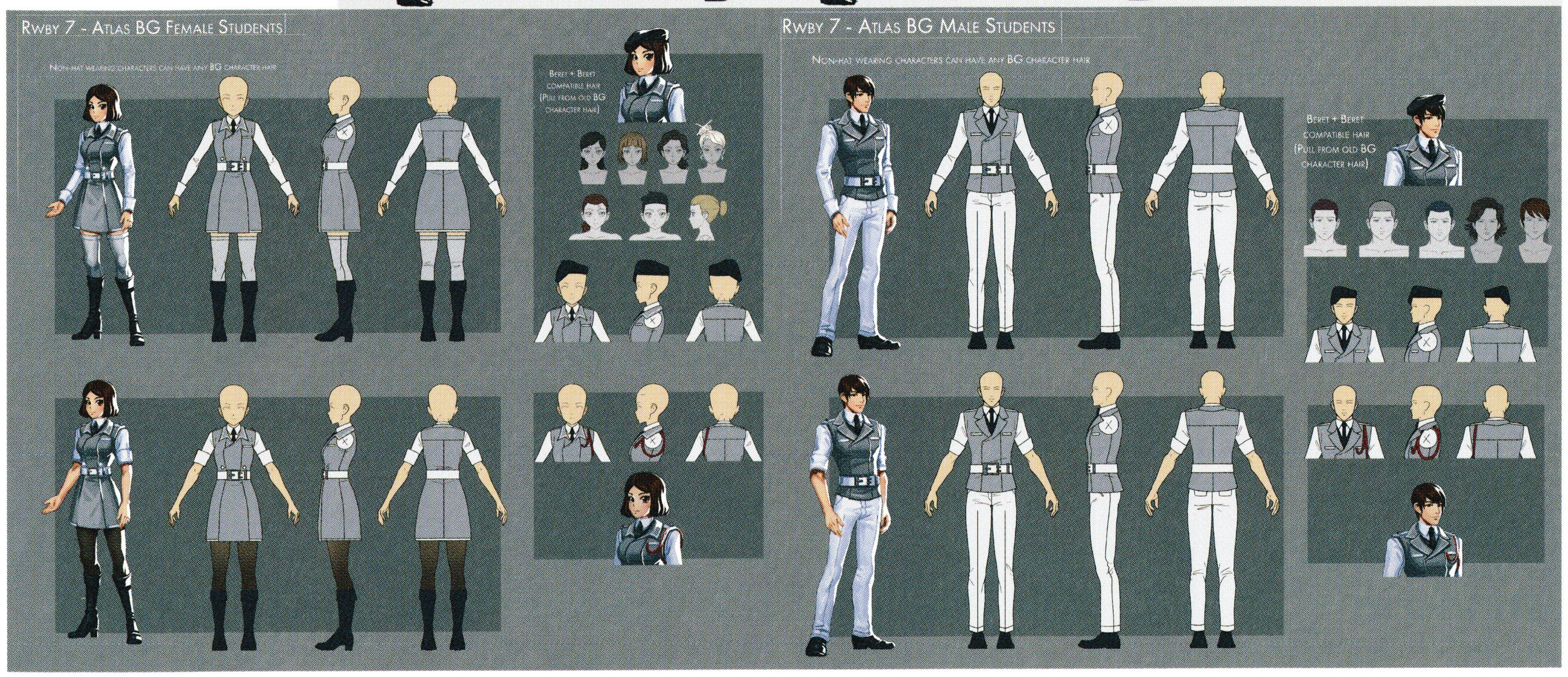
TEAM FNKI

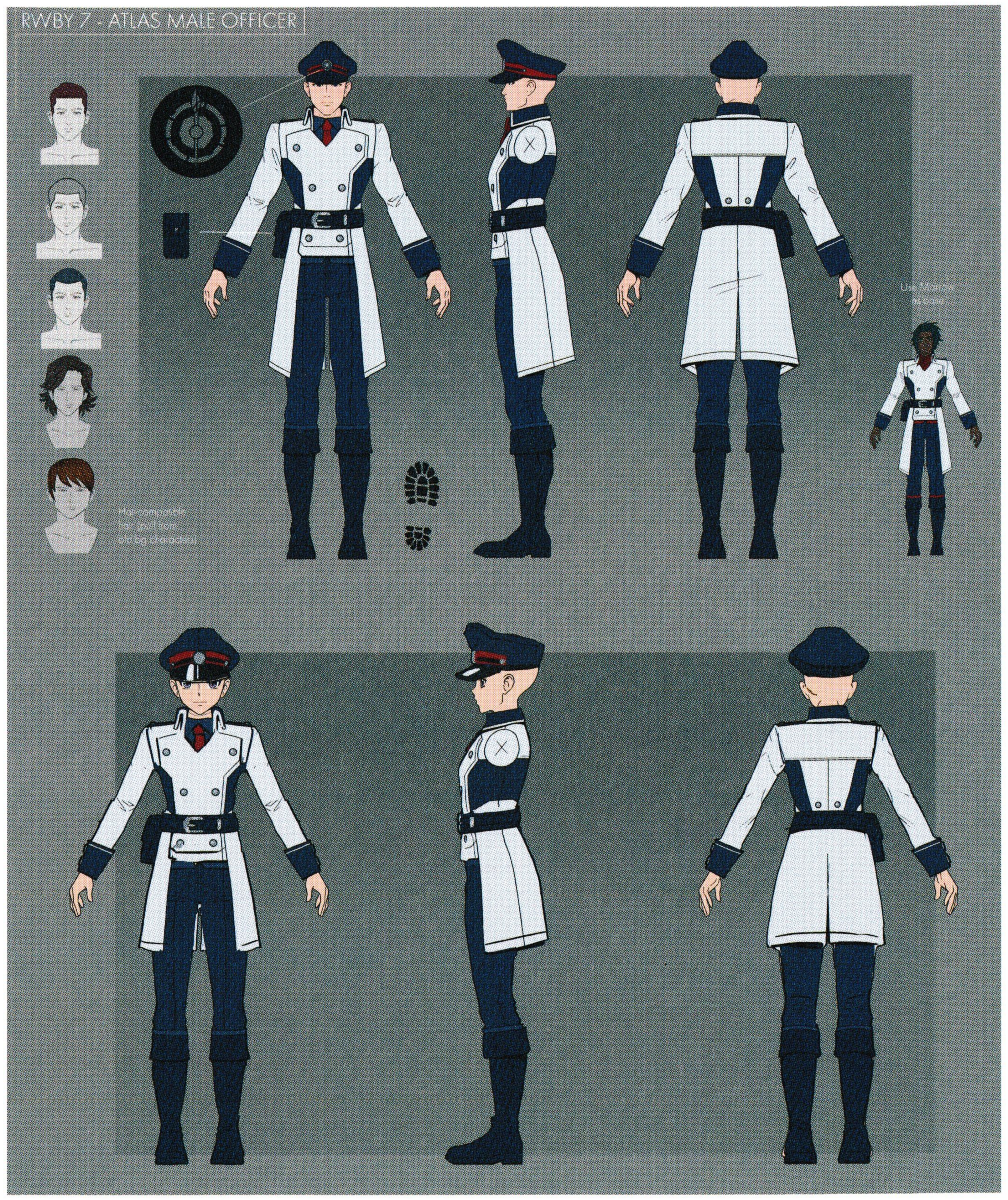
Ivori アイヴォリー

| CV -／- SEMBLANCE 不明 WEAPON 鞭（名称不明） |

アトラス・アカデミー生徒制服

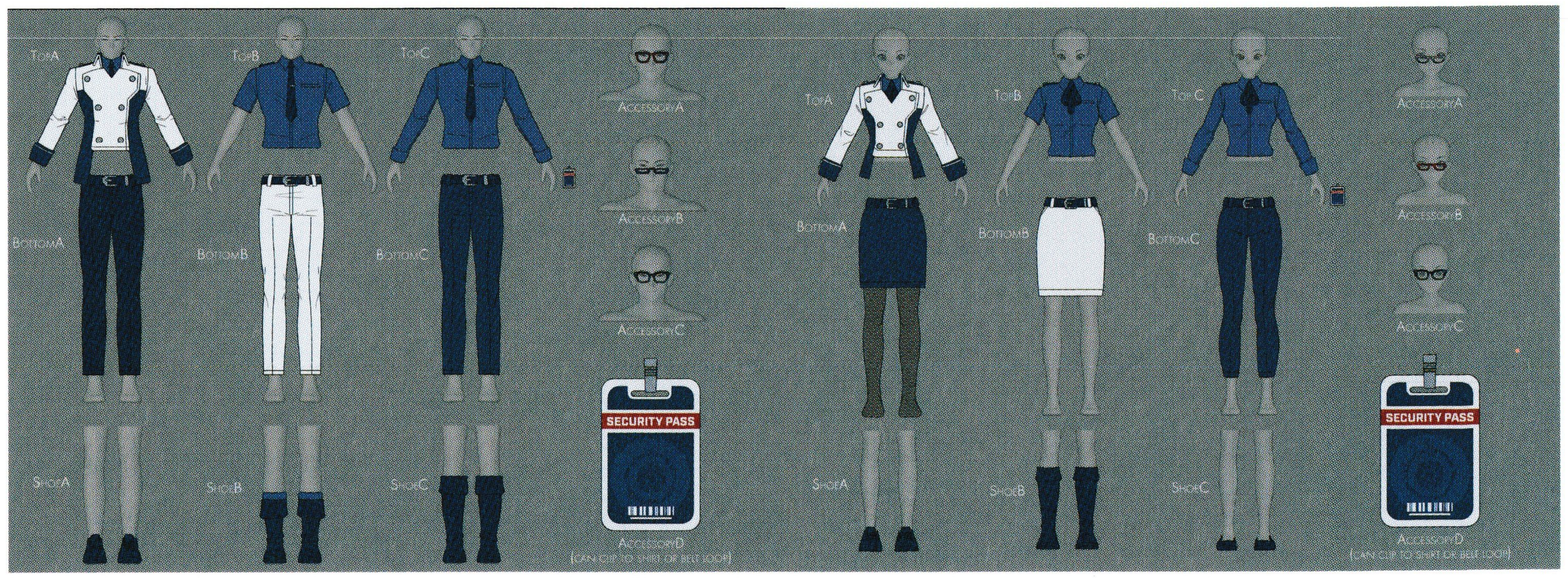






アトラス軍士官制服

アトラス軍基地職員制服





ルビーのアトラス寮部屋着



HAPPY HUNTRESSES

Robyn Hill ロビン・ヒル

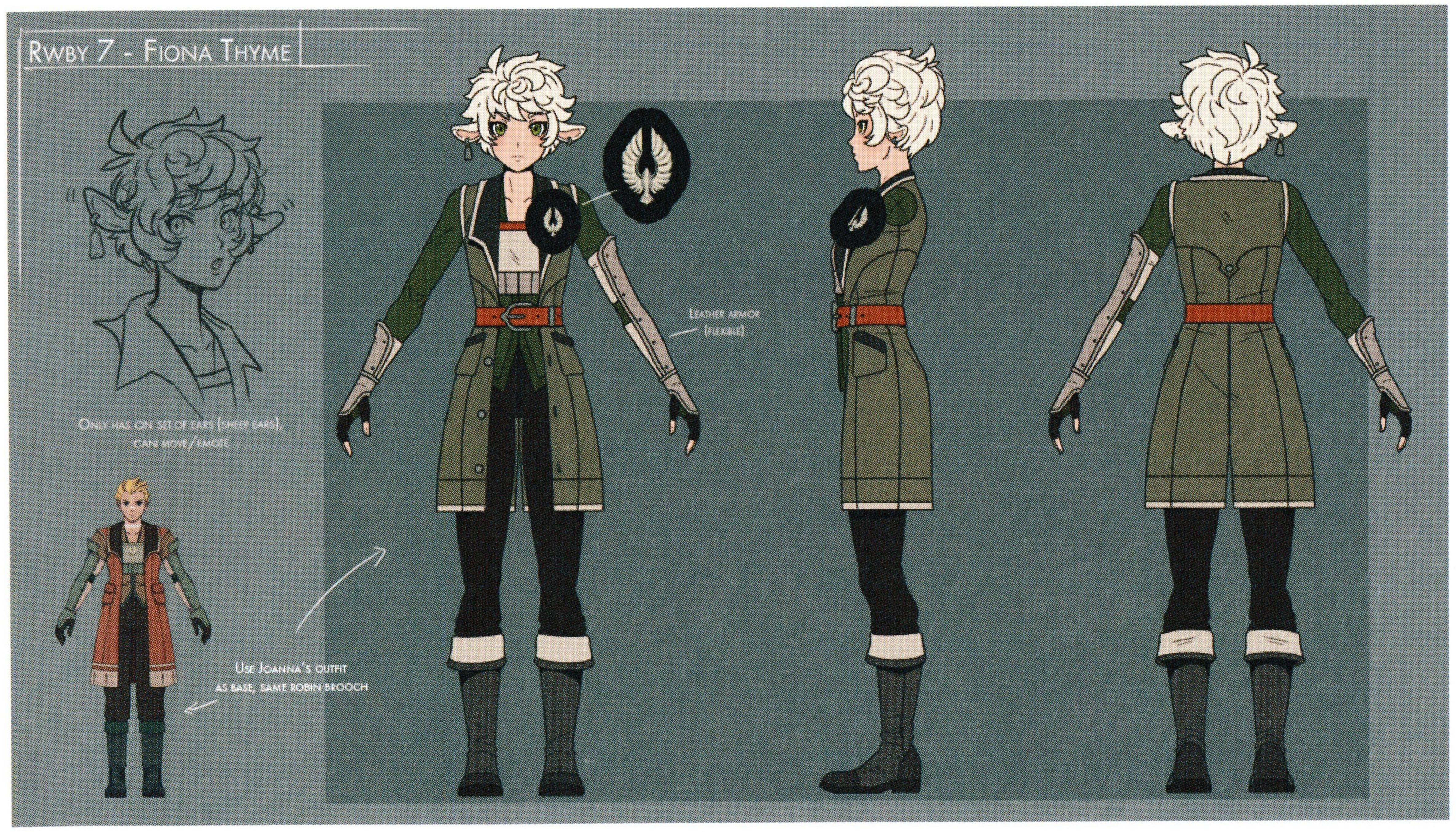
ABOUT CHARACTER

アカデミーを主席で卒業した後、マントルを解放するため政治家として活動している。市民からの絶大な人気を誇り、「マントルのヒーロー」と呼ばれ、アトラスの議員選挙に出馬している。

About Style by Erin Winn

同じ名前の鳥(ヨーロッパコマドリ)からインスパイアを受けた色合いにしました。ハッピー・ハンターレディースで一番初めにデザインされ、他のメンバーをデザインするときの参考にもされました。

CV Cristina Vee／小林沙苗 **SEMBLANCE** ライ・ディテクション（手を握ることで相手の嘘を見抜く） **WEAPON** 盾にもなるクロスボウ（名称不明）



HAPPY HUNTRESSES

Fiona Thyme フィオナ・タイム

ABOUT CHARACTER

羊のファウナス。ロビンに恩義があるらしく選挙の応援演説では涙を見せた。

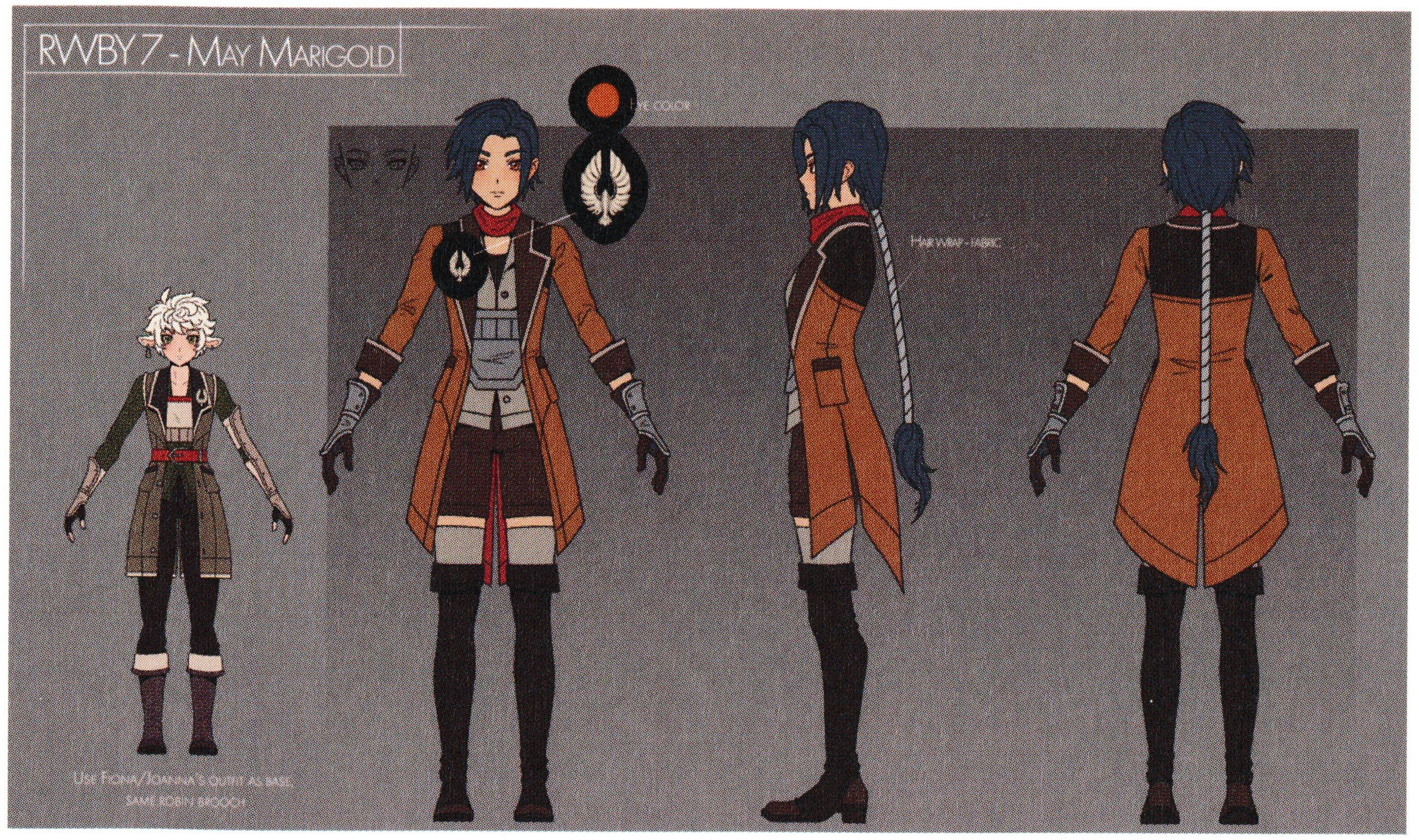
センブランス発動時

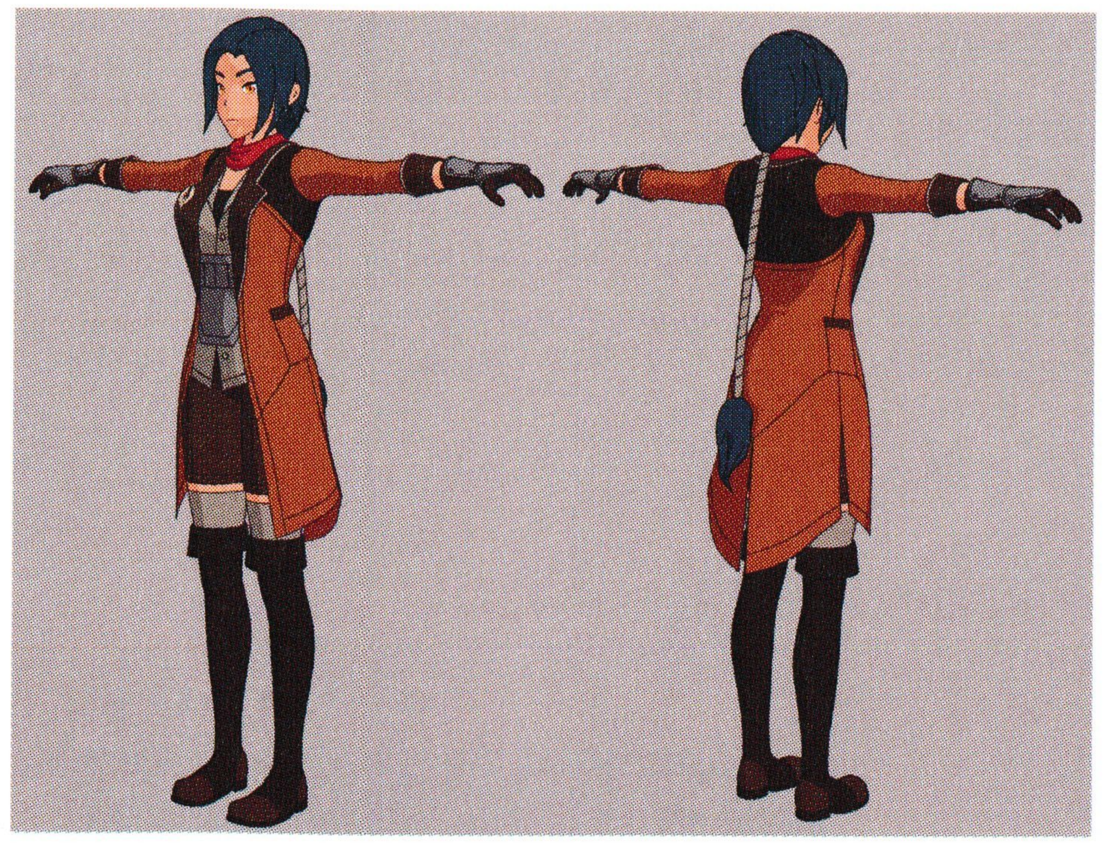


About Style by Erin Winn

ハッピー・ハンターレディースのメンバーにファウナスを入れたいと考えており、早い段階で今まではなかった羊の耳を入れることを提案しました。短くふわふわの髪形も羊のようで、彼女の優しく陽気な性格を表しています。

CV Michele Sontag／吉岡茉祐 **SEMBLANCE** ポケット・ディメンション（掌を通して触れた物質を吸収し取り込む） **WEAPON** クロスボウの形の刃をつないだ長棒
チームメンバーは同じものを使用している。（名称不明）





About Style by Erin Winn

彼女の家族関係は少し複雑ではありますが、ファンがヘンリー(Vol.4登場、メイの従弟)を含む上級階層とアトラスとの繋がりを容易に思い出すことができるように、近いデザインにしました。上級階層出身にもかかわらずメイはマントルに奉仕しています。

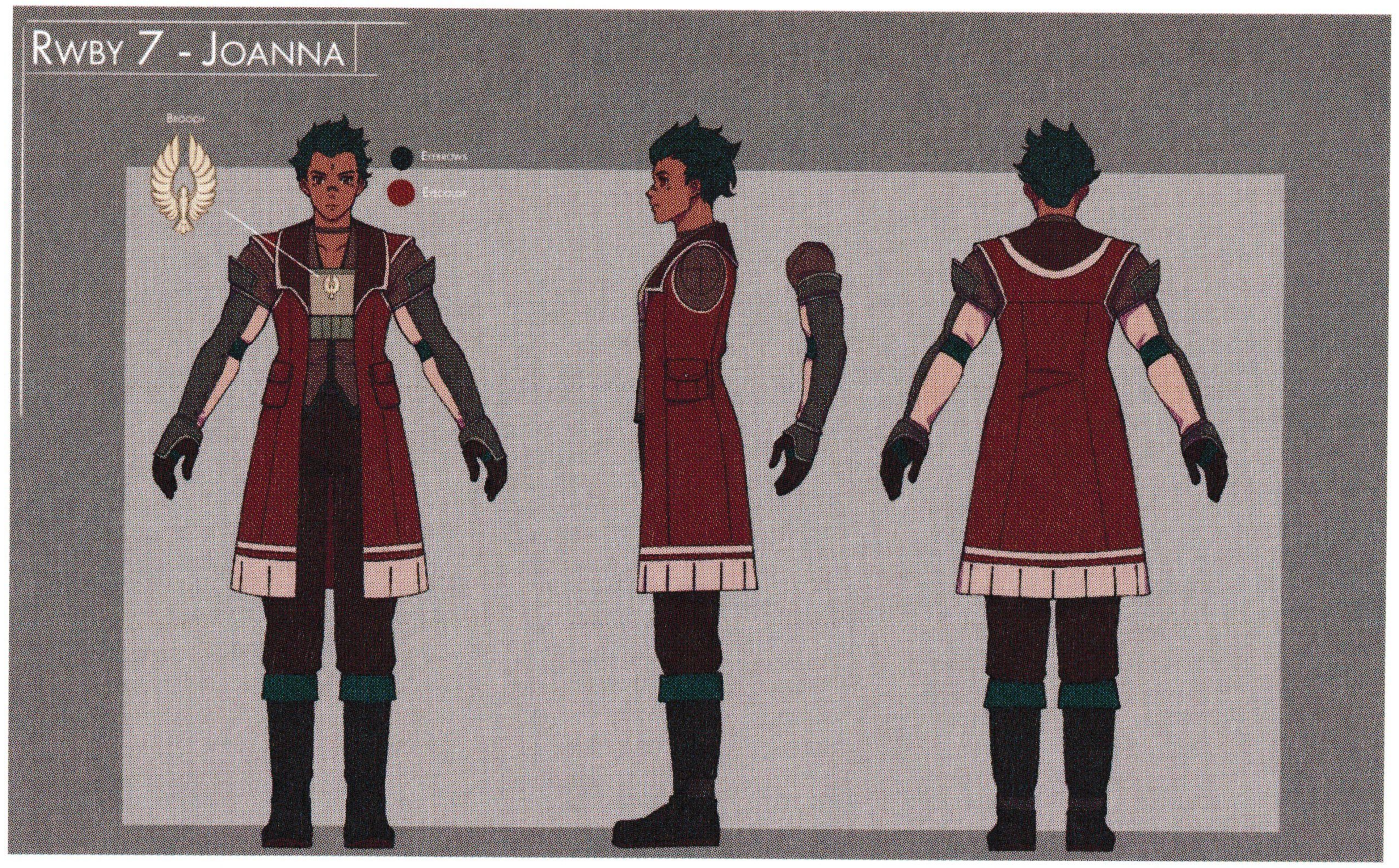
HAPPY HUNTRESSES

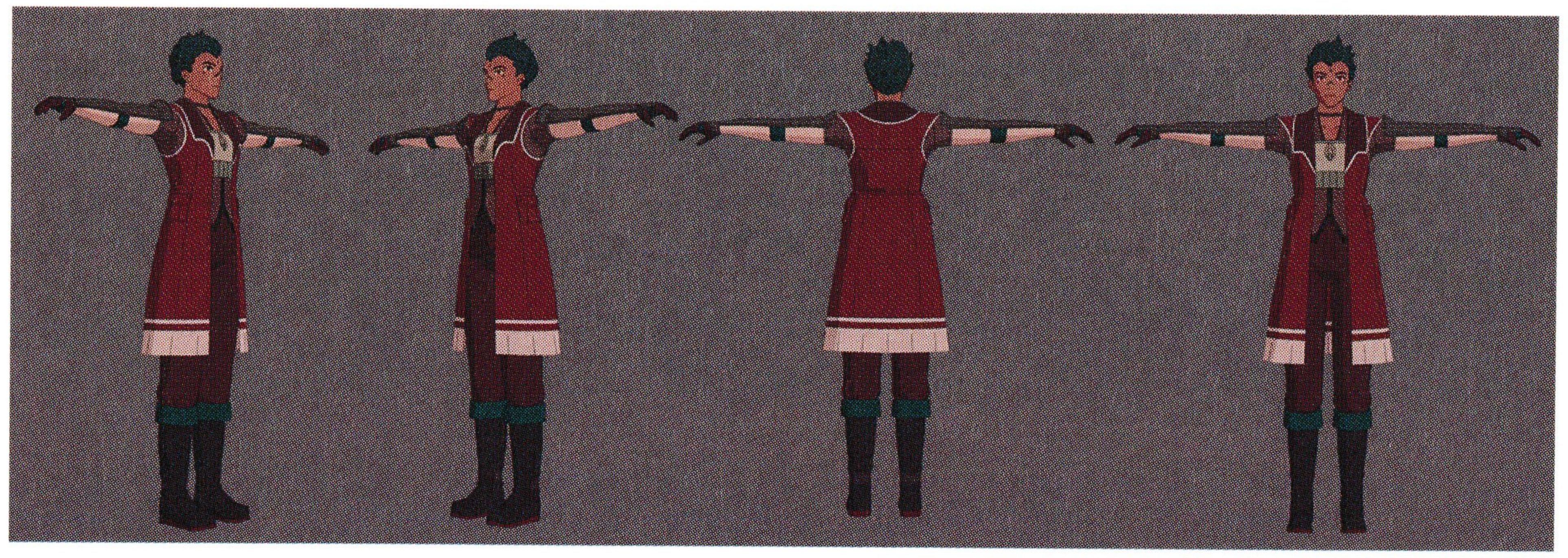
May Marigold メイ・マリーゴールド

ABOUT CHARACTER

優れた戦士で、ロビンのガードを務める。

CV Kdin Jenzen／國府咲月
SEMBLANCE インヴィジビリティ・フィールド（自身や指定した範囲を視認できないようにする）
WEAPON クロスボウの形の刃をつないだ長棒。チームメンバーは同じものを使用している。（名称不明）





HAPPY HUNTRESSES

Joanna Greenleaf ジョアンナ・グリーンリーフ

ABOUT CHARACTER

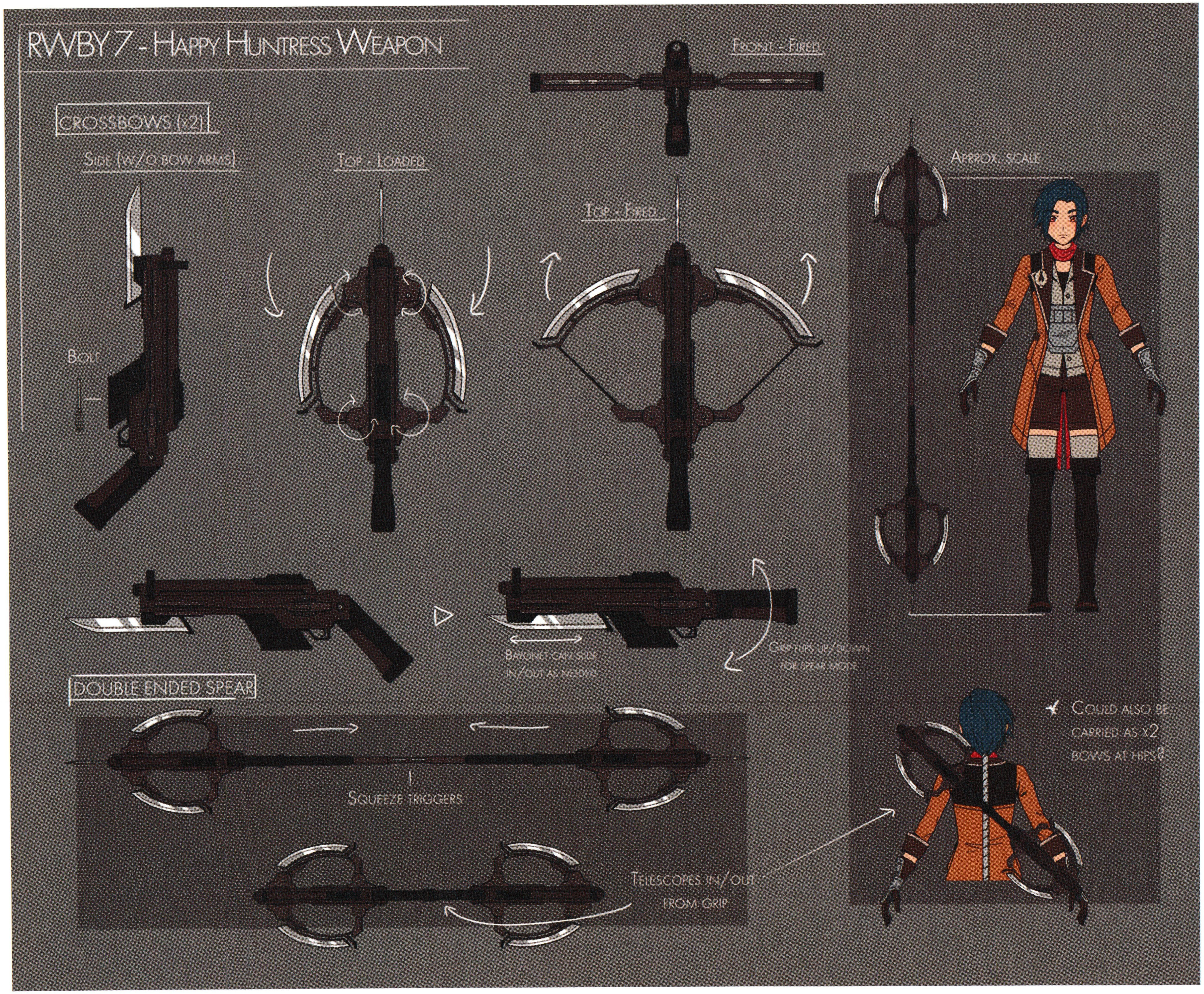
武闘派でチームの戦闘要員。エース部隊や軍を蔑視している。

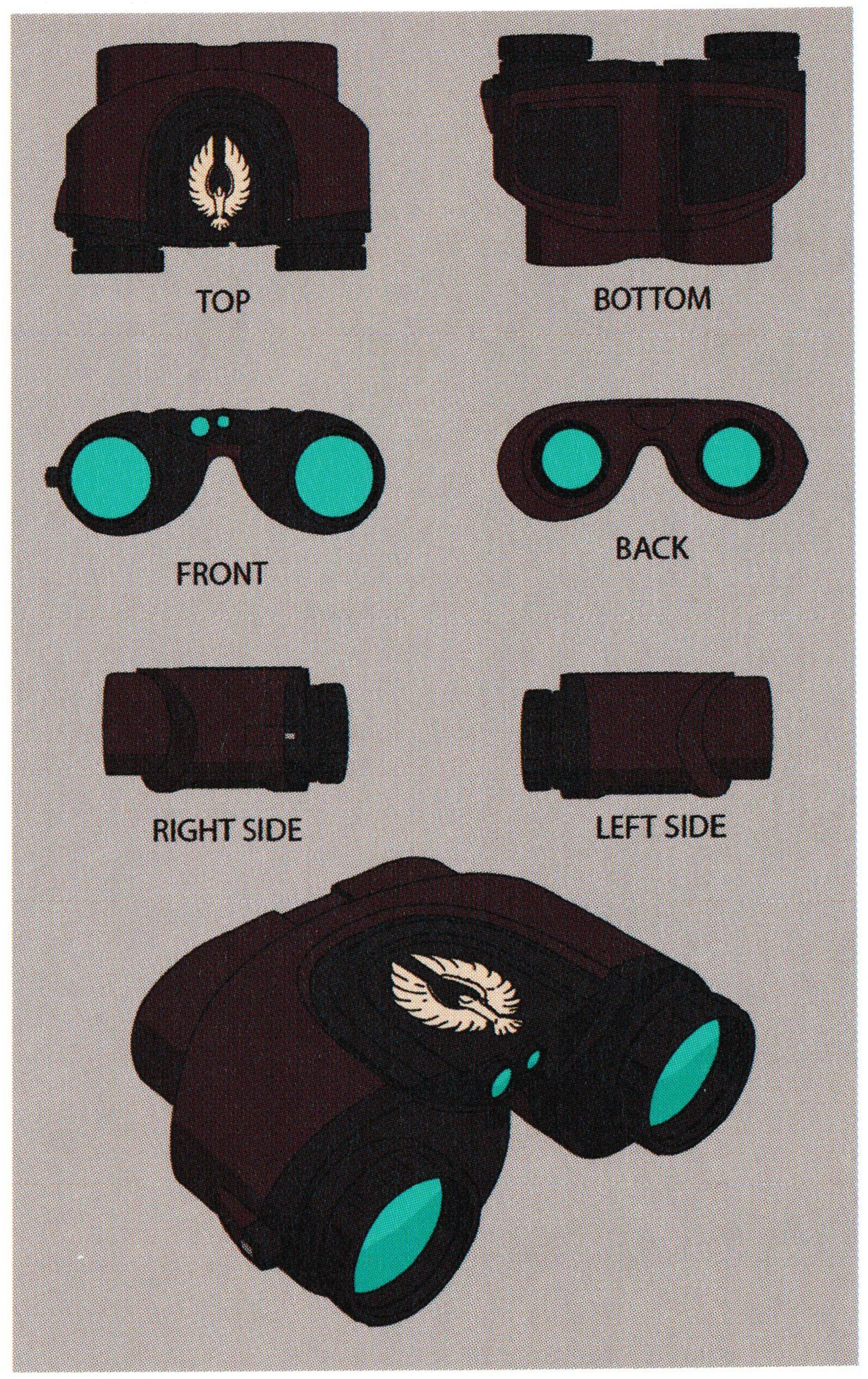
About Style by Erin Winn

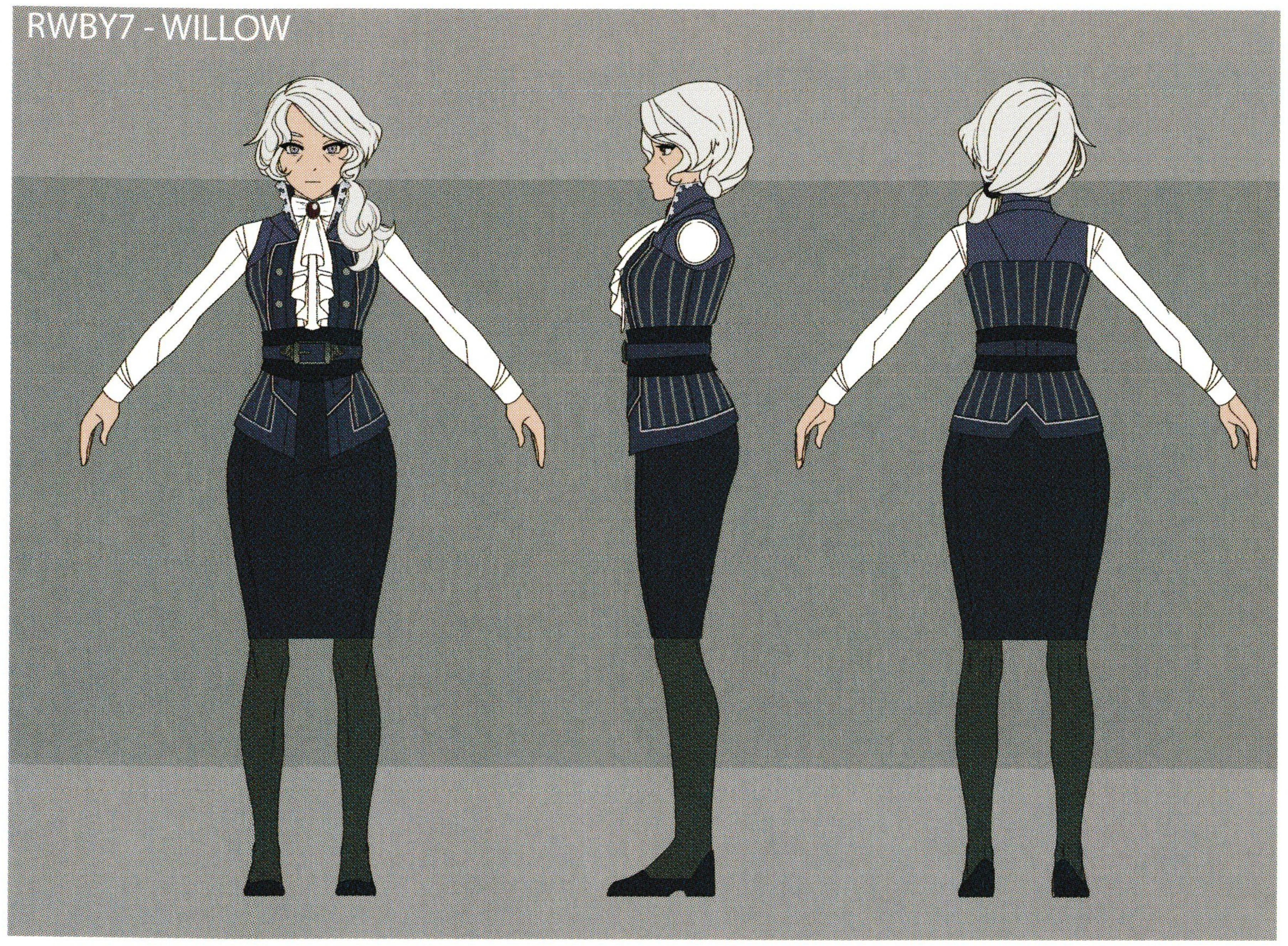
メンバー中最強で一番身長が高い彼女は、ロビン・フッドのリトル・ジョンからヒントを得ました。メイ、フィオナ、ジョアンナが使用しているクロスボウは、リトル・ジョンの棍棒をイメージして、ジョアンナと一緒にデザインされたものです。

CV Marissa Lenti／東内マリ子
SEMBLANCE 不明
WEAPON クロスボウの形の刃をつないだ長棒。チームメンバーは同じものを使用している。（名称不明）

ハッピー・ハンターレディースの武器やアイテム







Willow Schnee

ウィロウ・シュニー

ABOUT CHARACTER

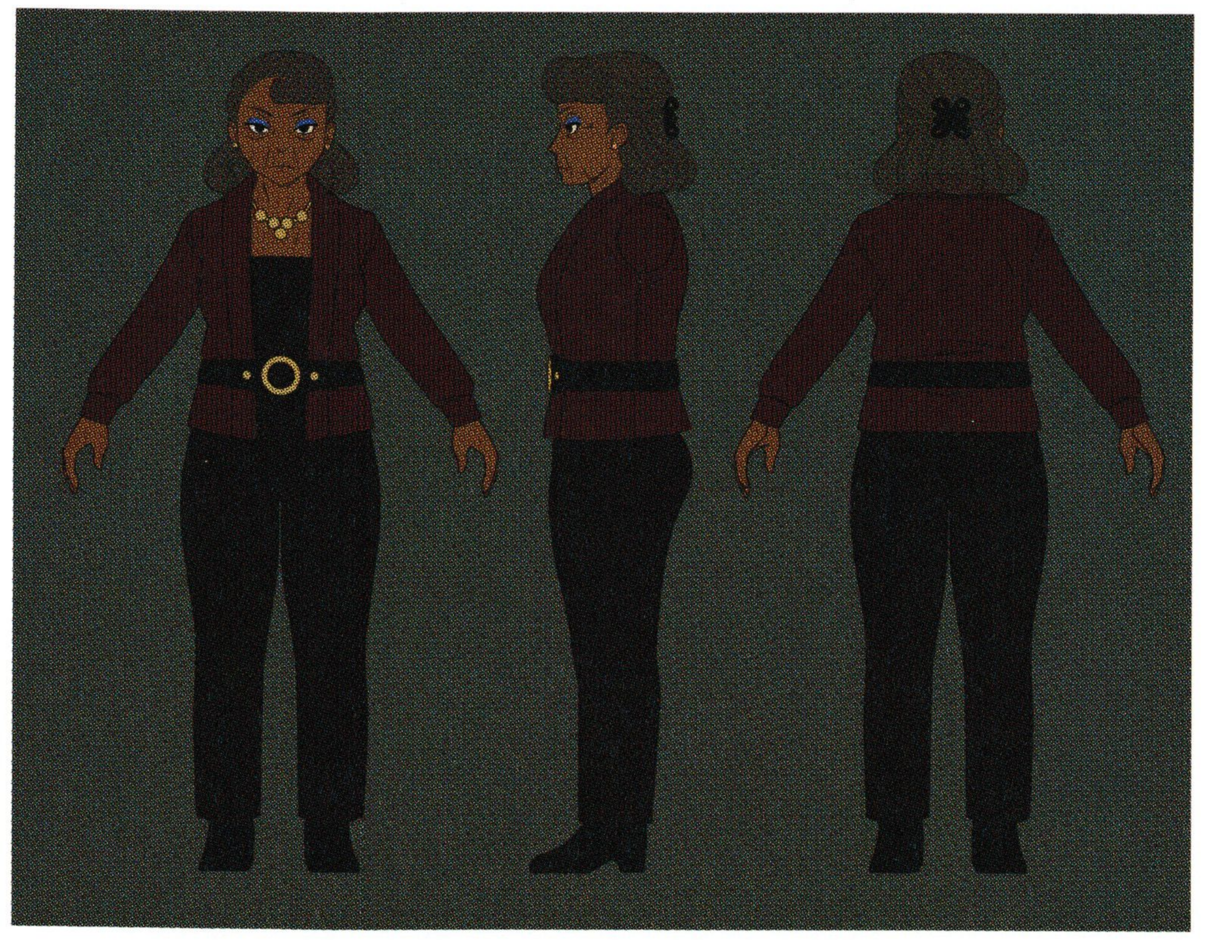
シュニー・ダスト・カンパニー創設者のニコラスの娘。夫のジャックが自分や子供たちに愛情がないことに深く失望し、酒に依存し屋敷の奥に引きこもっている。2人の娘たちと同じく、シュニー家の血統遺伝である召喚術を使うことができる。

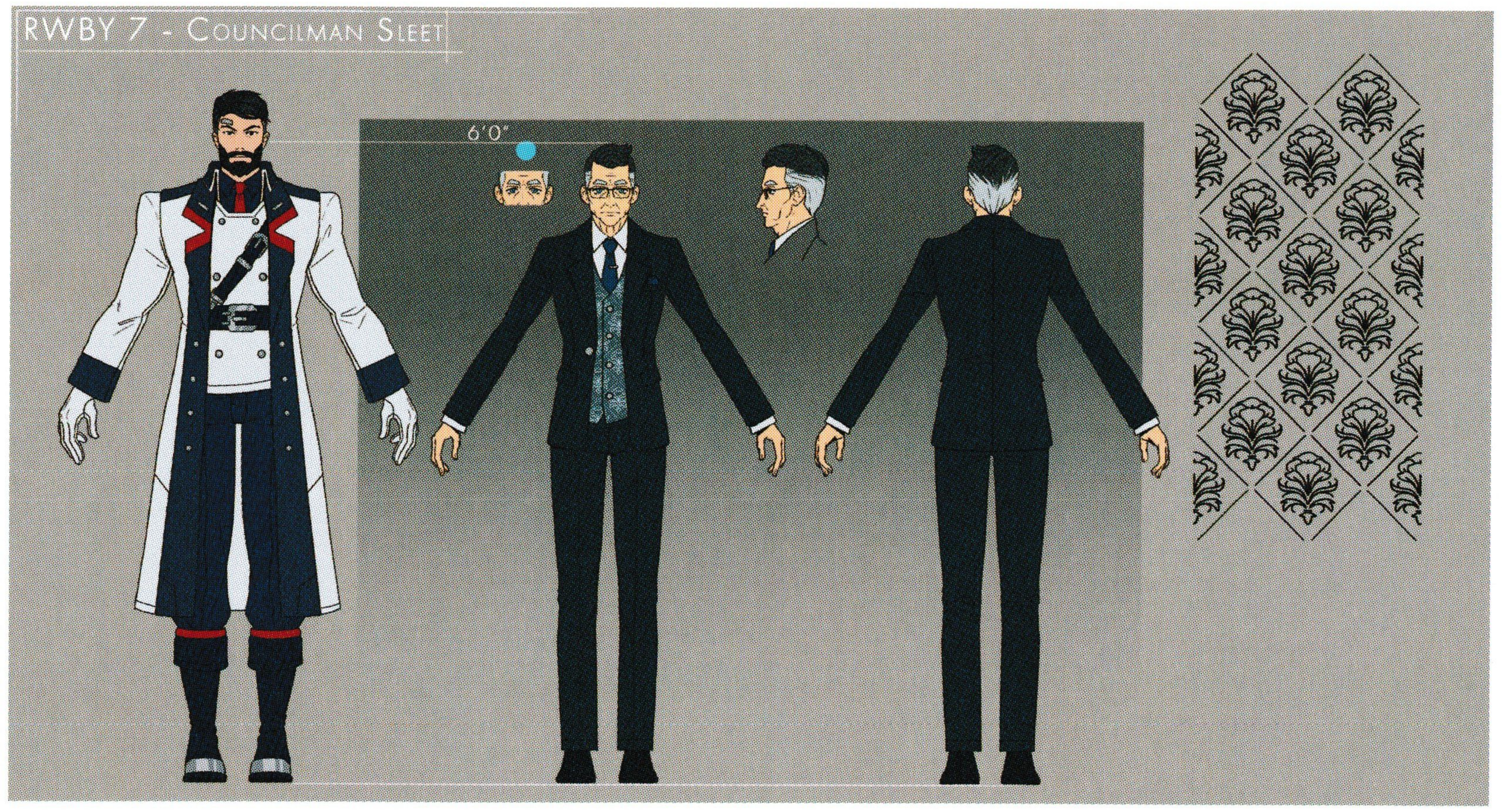
CV Caitlin Glass ／高島雅羅

THE ATLAS COUNCIL

Camellia カミラ

CV Anairis Quinones ／金田 愛





THE ATLAS COUNCIL

Sleet

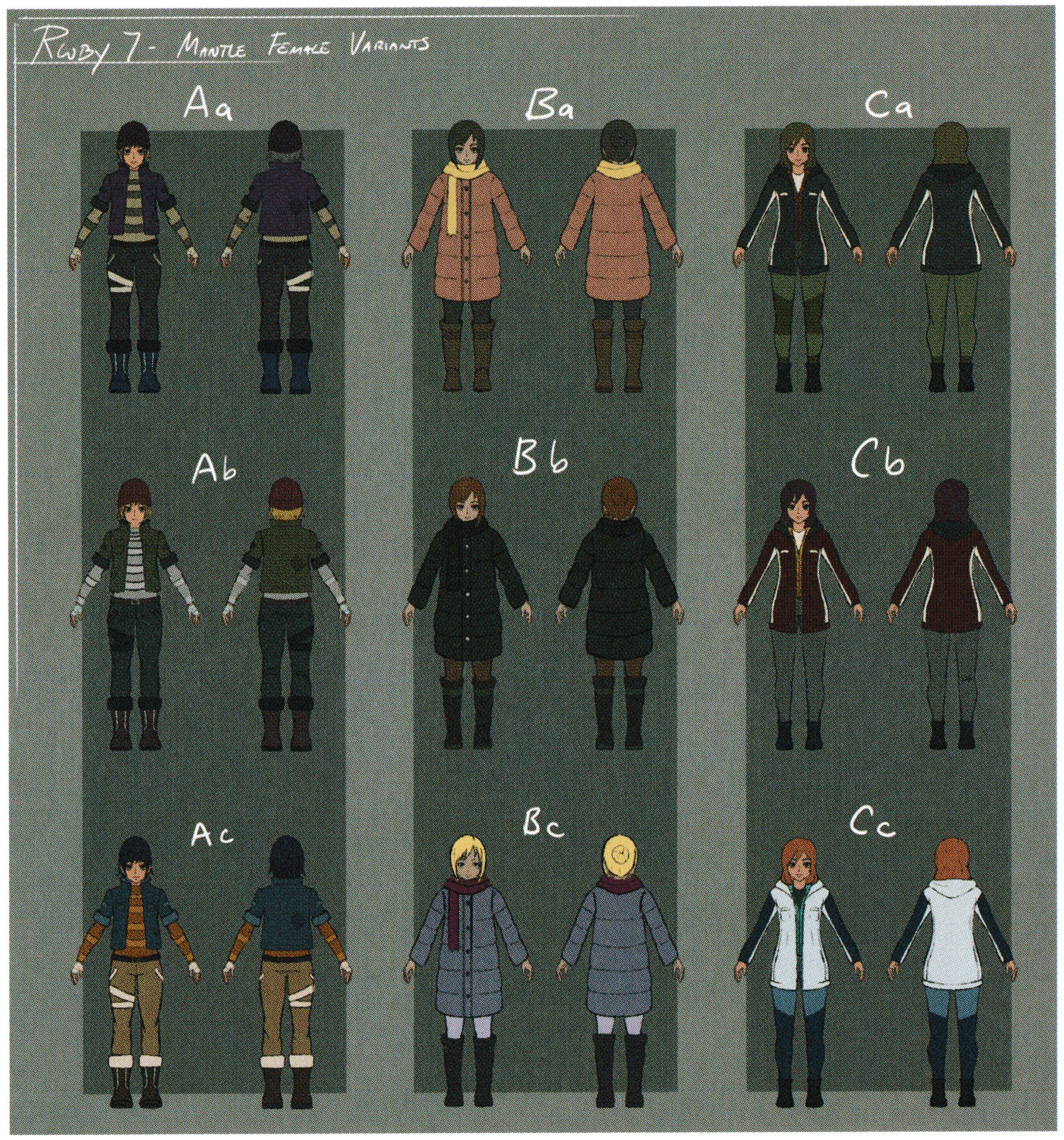
スリート

CV Chad James ／峰 晃弘

アトラス・シティの人々

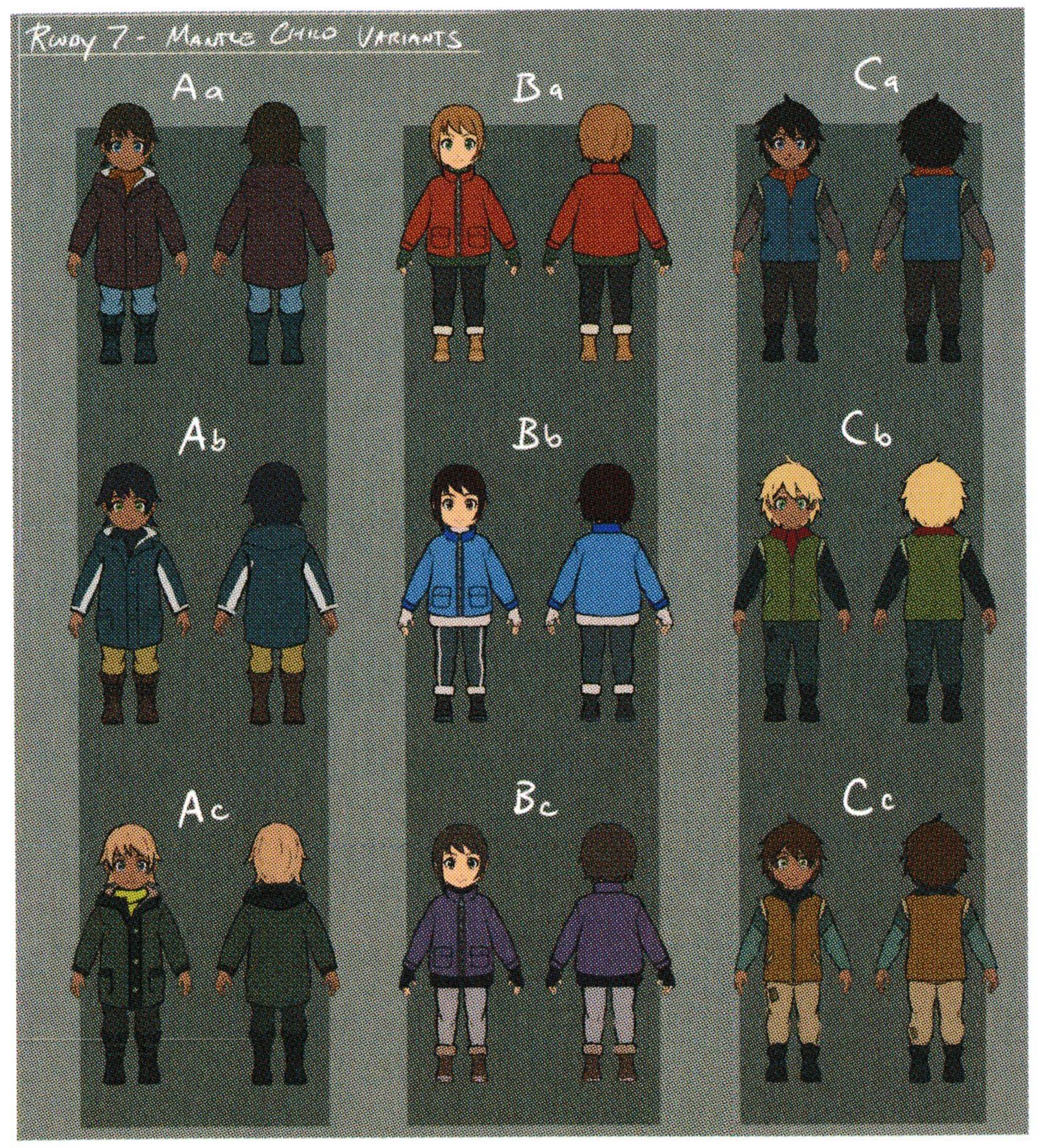


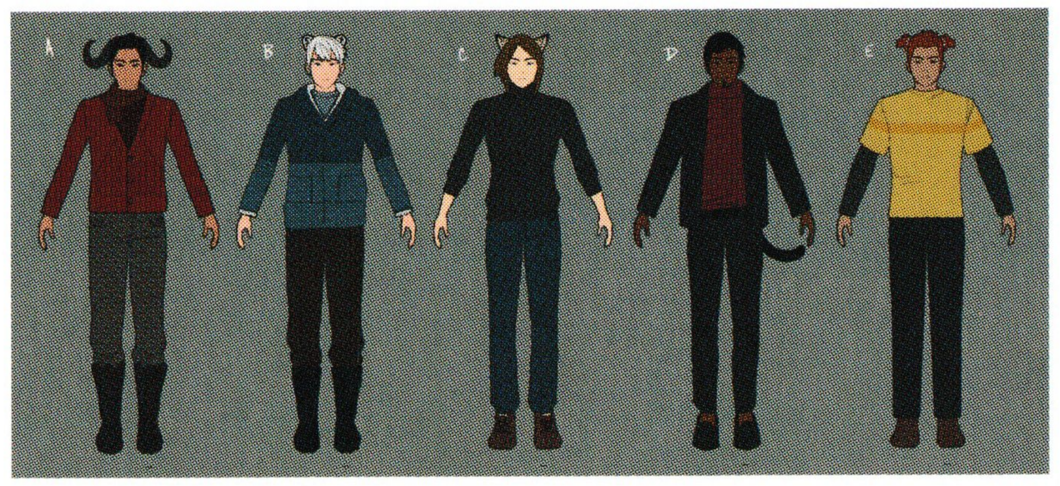



RWBY 7 - Mantle Female Variants
Aa
Ba
Ca
Ab
Bb
Cb
Ac
Bc
Cc


RWBY 7 - Mantle Male Variants
Aa
Ba
Ca
Ab
Bb
Bc
Ac
Bc
Cc

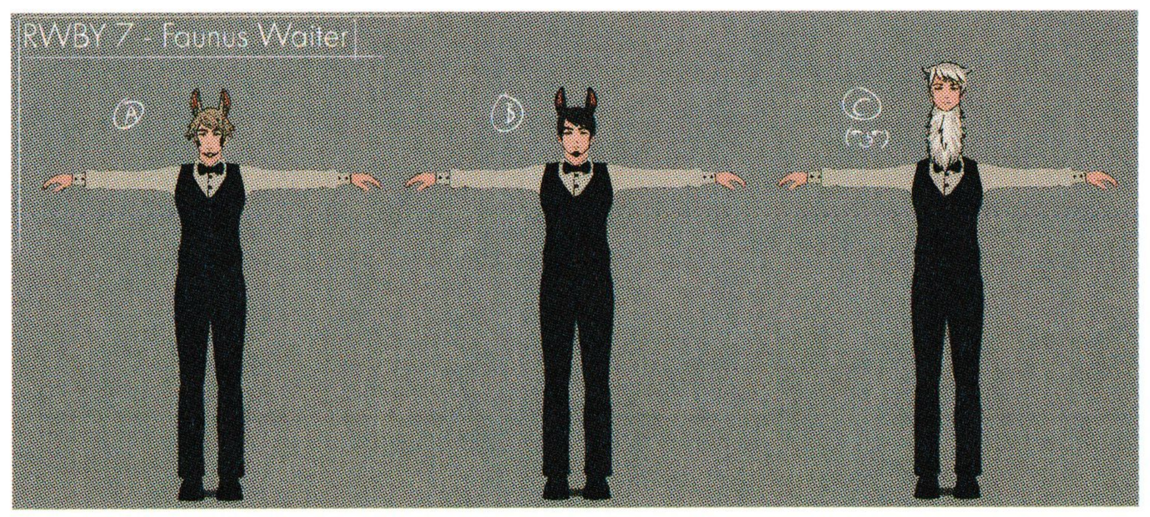
マントルに暮らす人々

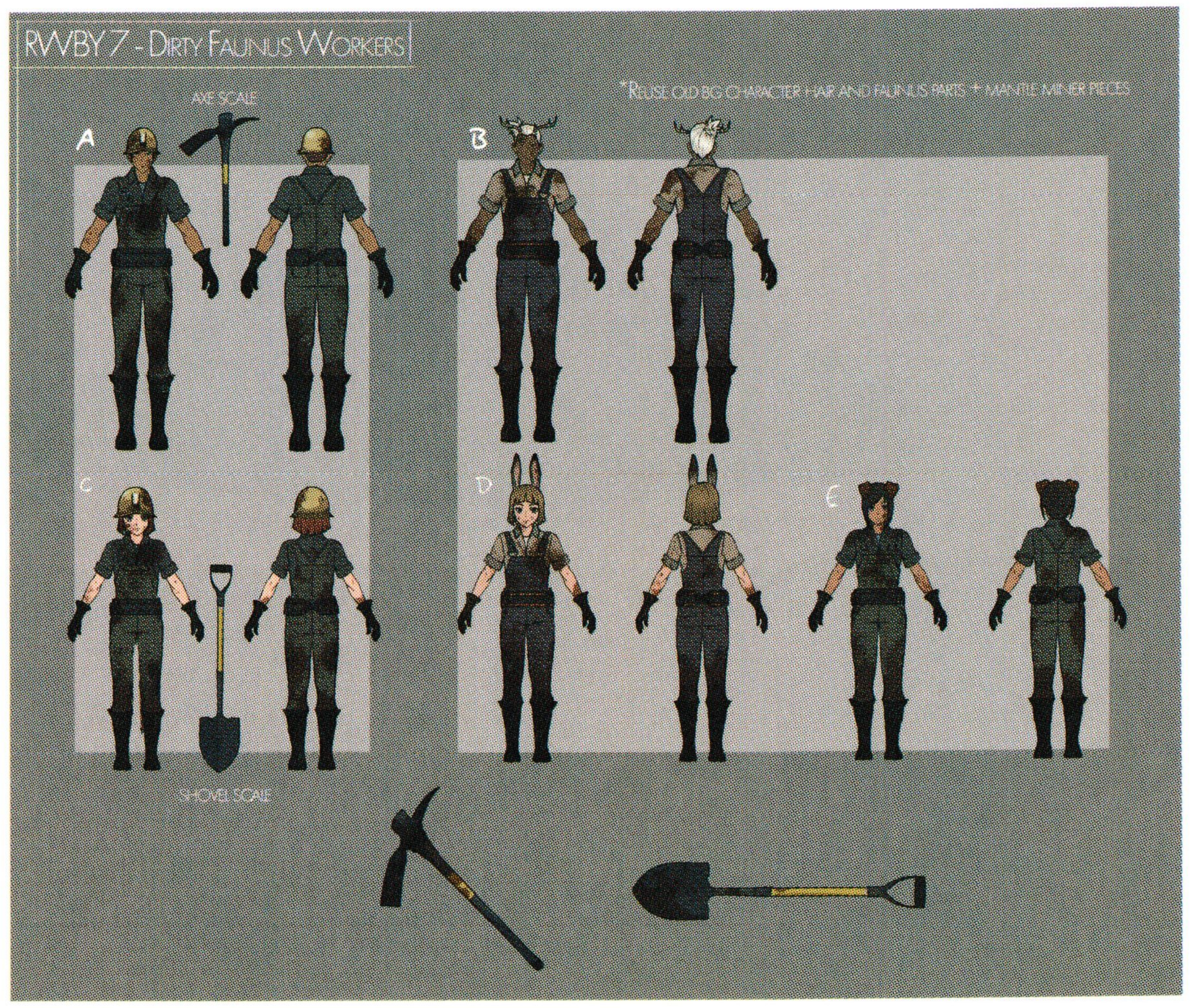

RWBY 7 - Mantle Child Variants
Aa
Ba
Ca
Ab
Bb
Cb
Ac
Bc
Cc



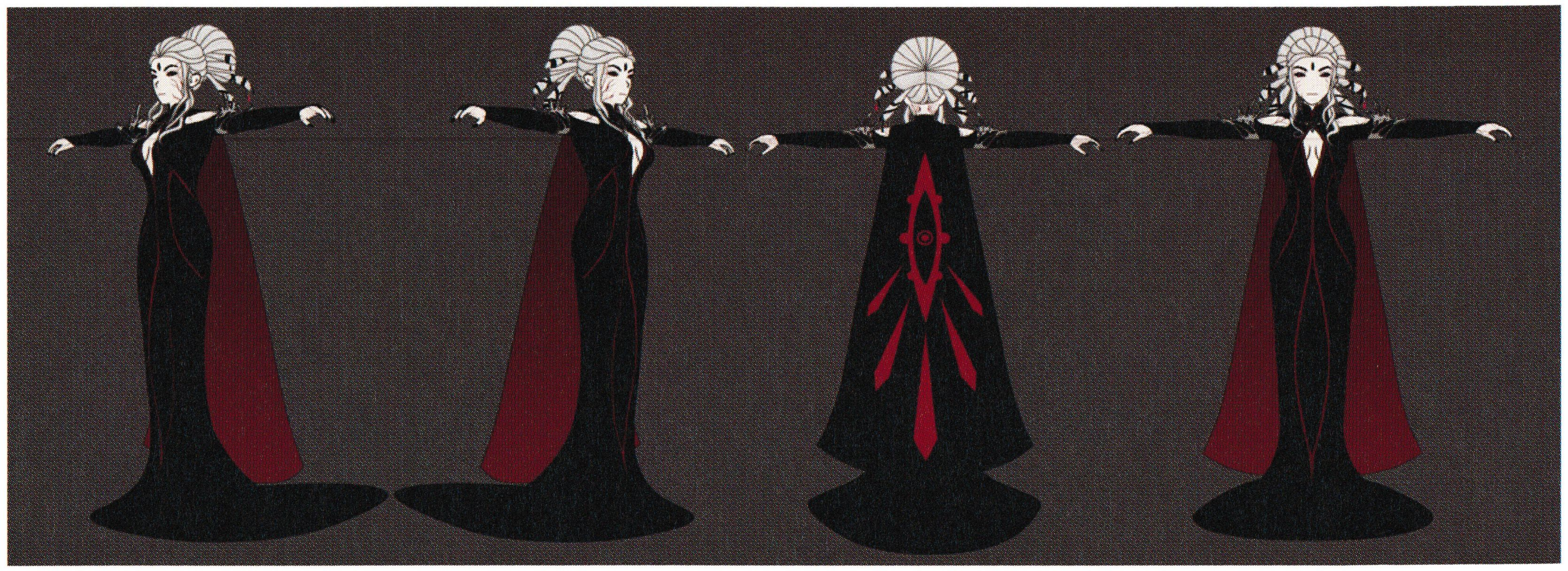


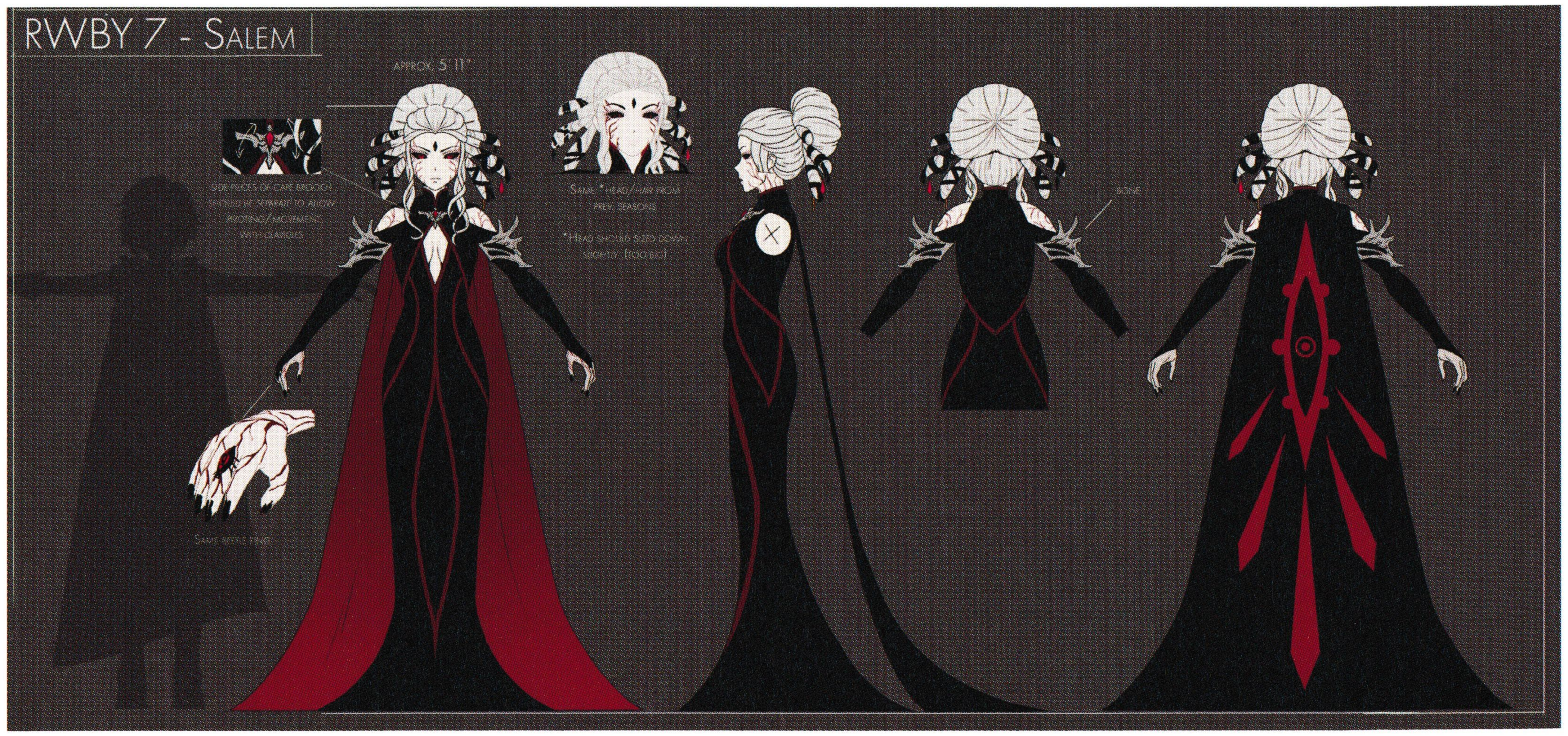



RWBY 7 - Faunus Waiter


RWBY 7 - Dirty Faunus Workers







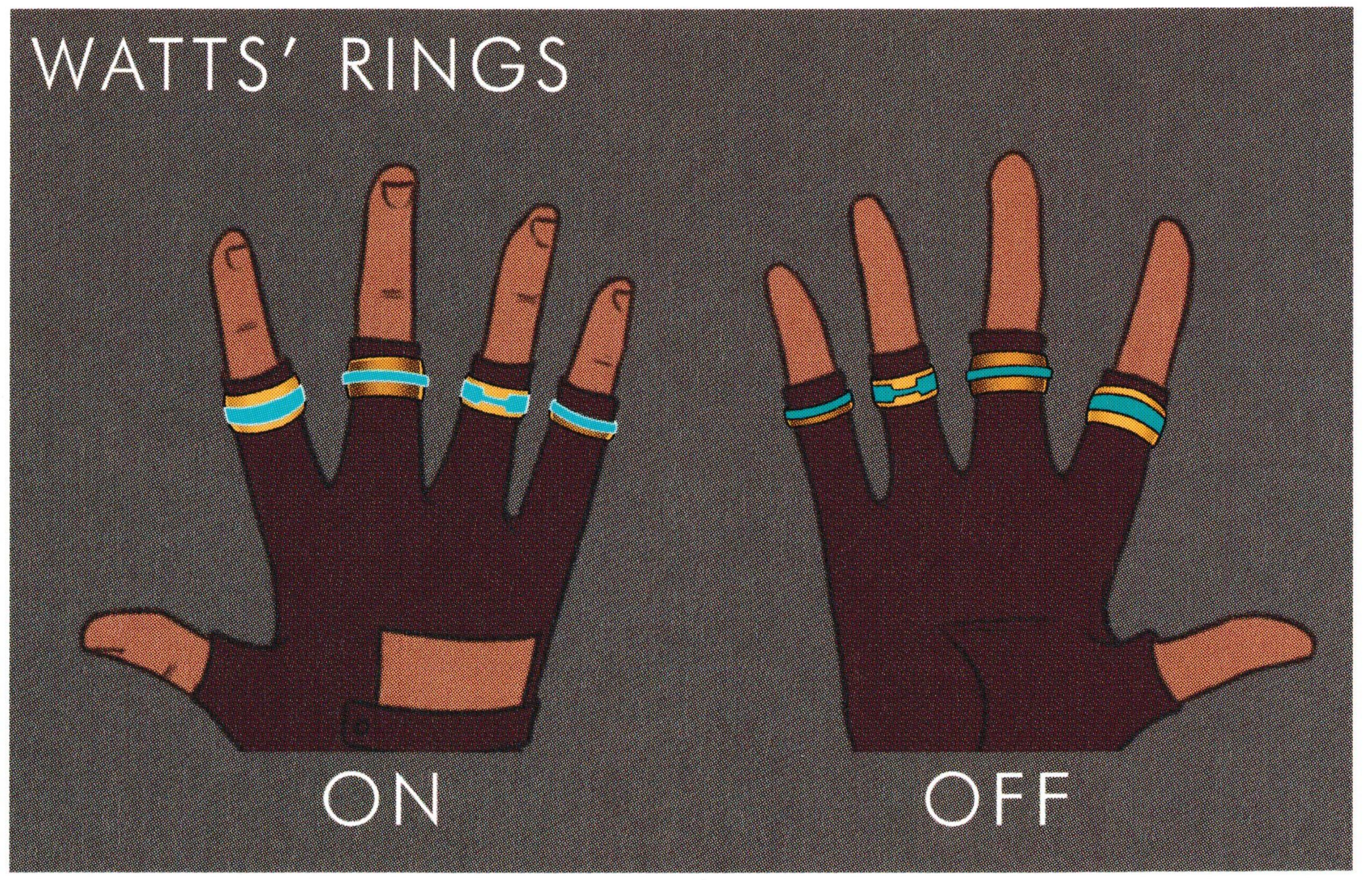
ABOUT CHARACTER

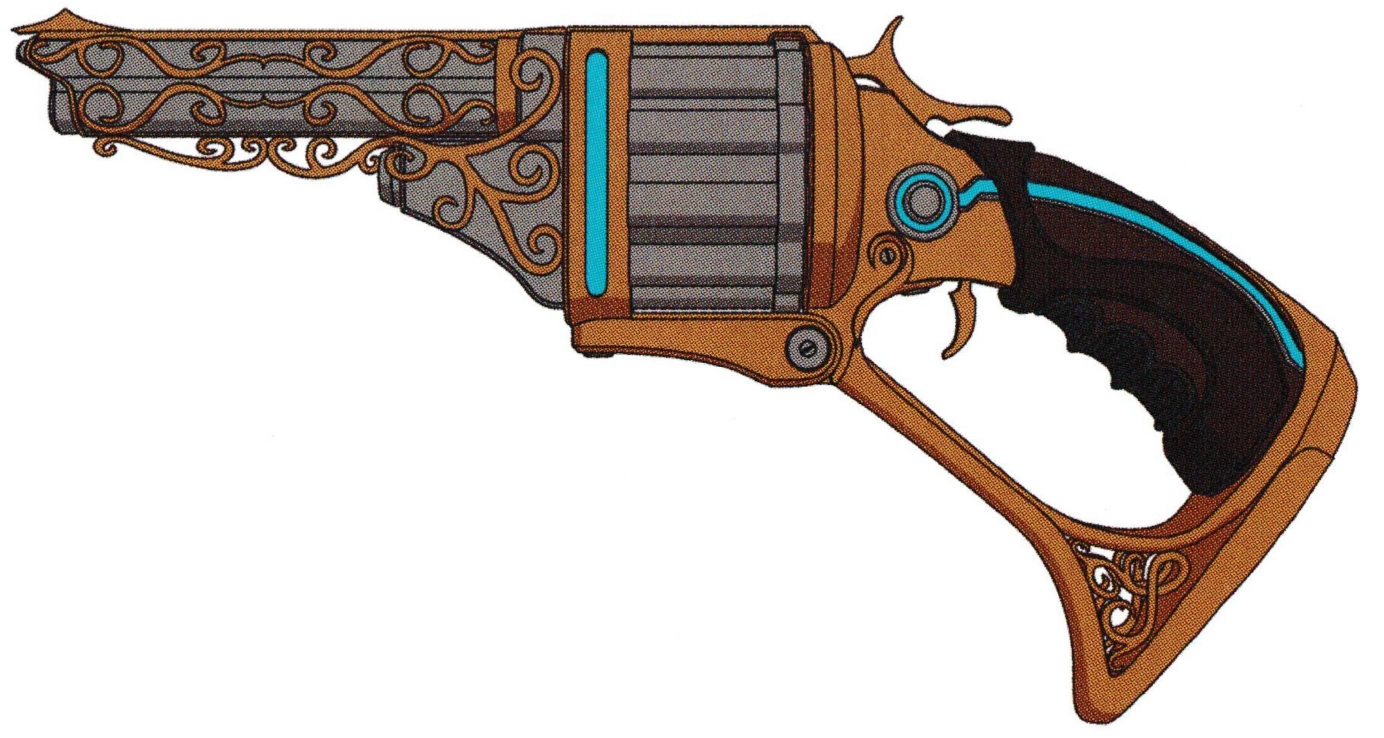
グリムを生み出し、使役するという底知れない力を持つ存在。遠い昔、勇者・オズマに救われ結ばれたが、彼は帰らぬ人となり、兄弟神を欺いた罰で不死身の呪いをかけられ、破壊の化身となる。後に光の神の使命を受け蘇ったオズマと再び結ばれたが、人類を導くことの主義の相違により対立し、決別する。自らを裏切り転生を繰り返すオズマ(＝オズピン)を憎み続けている。ふたりの間に誕生した4人の姉妹たちが『四季の女神』の始祖であり、彼女たちもその力と宿命を永く継承し続けている。

CV Jen Taylor／井上喜久子

Salem
セイラム





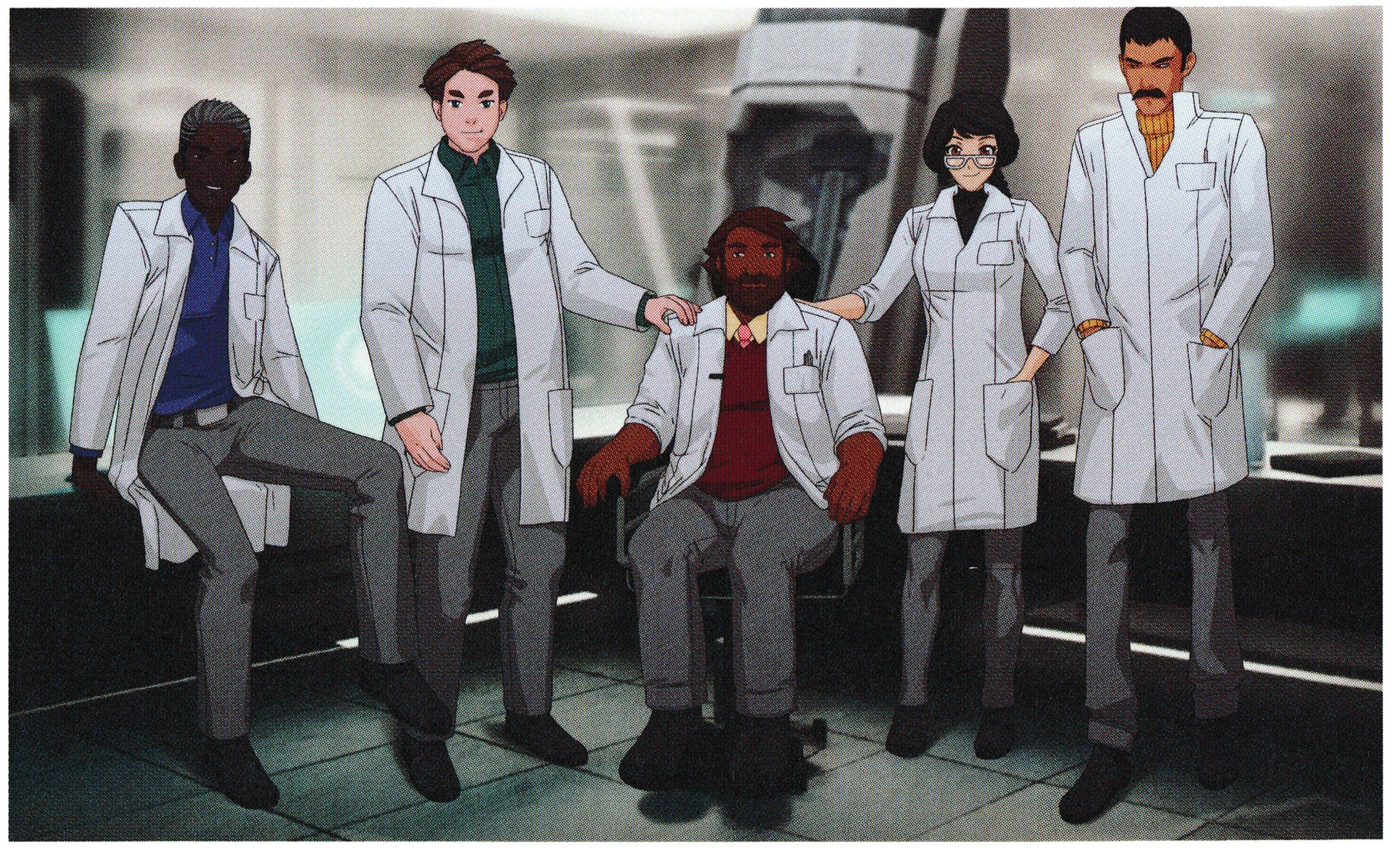


Arthur Watts
アーサー・ワッツ

ABOUT CHARACTER

かつてはアトラス軍の技術者であり開発チームの主要メンバーだったが姿を消し、軍関係者には紛争で死んだものと思われていた。マントルのセキュリティ設計者であり、ハッカーとして難なくシステムに侵入する頭脳と技術を持つ。医者として身体を損傷した者に特殊な治療を施すこともできる。普段は戦略・交渉担当だが戦闘能力も高く、アイアンウッドと渡り合うほど。自身よりもピエトロを採用したアイアンウッドを深く恨んでいる。

CV Christopher Sabat／大川 透　**SEMBLANCE** 不明　**WEAPON** 防御シールドを生成する指輪とダスト銃（名称不明）



開発チームの記念写真



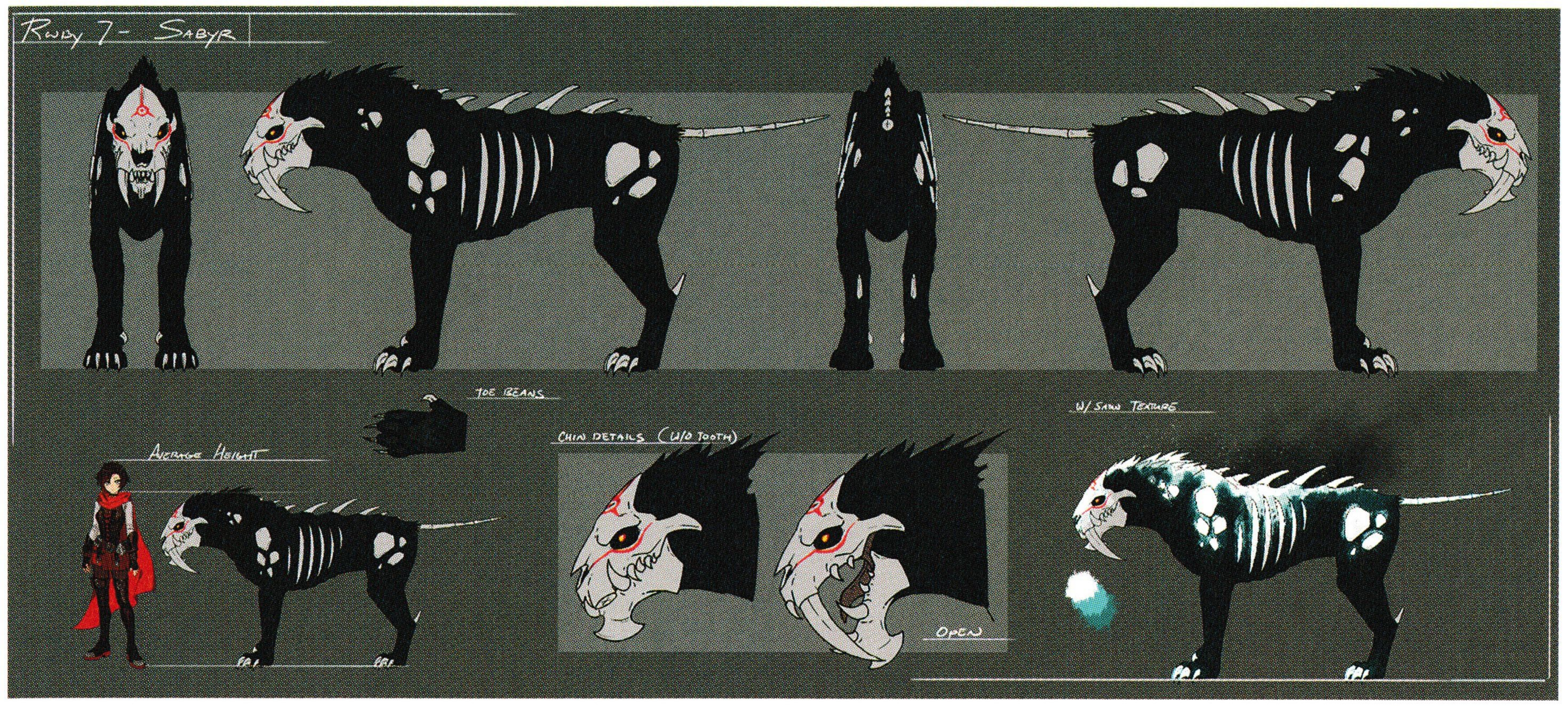


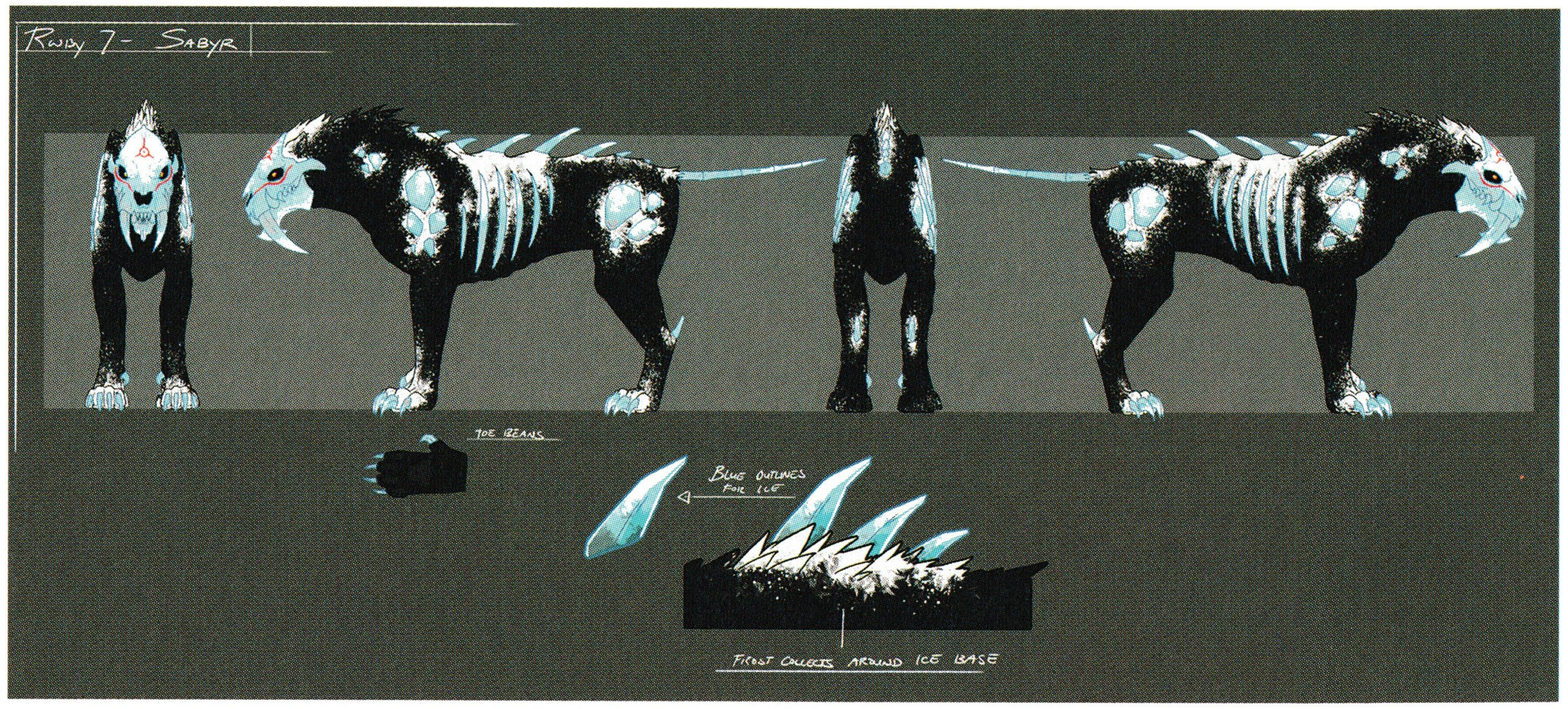
メゴライアス Megoliath

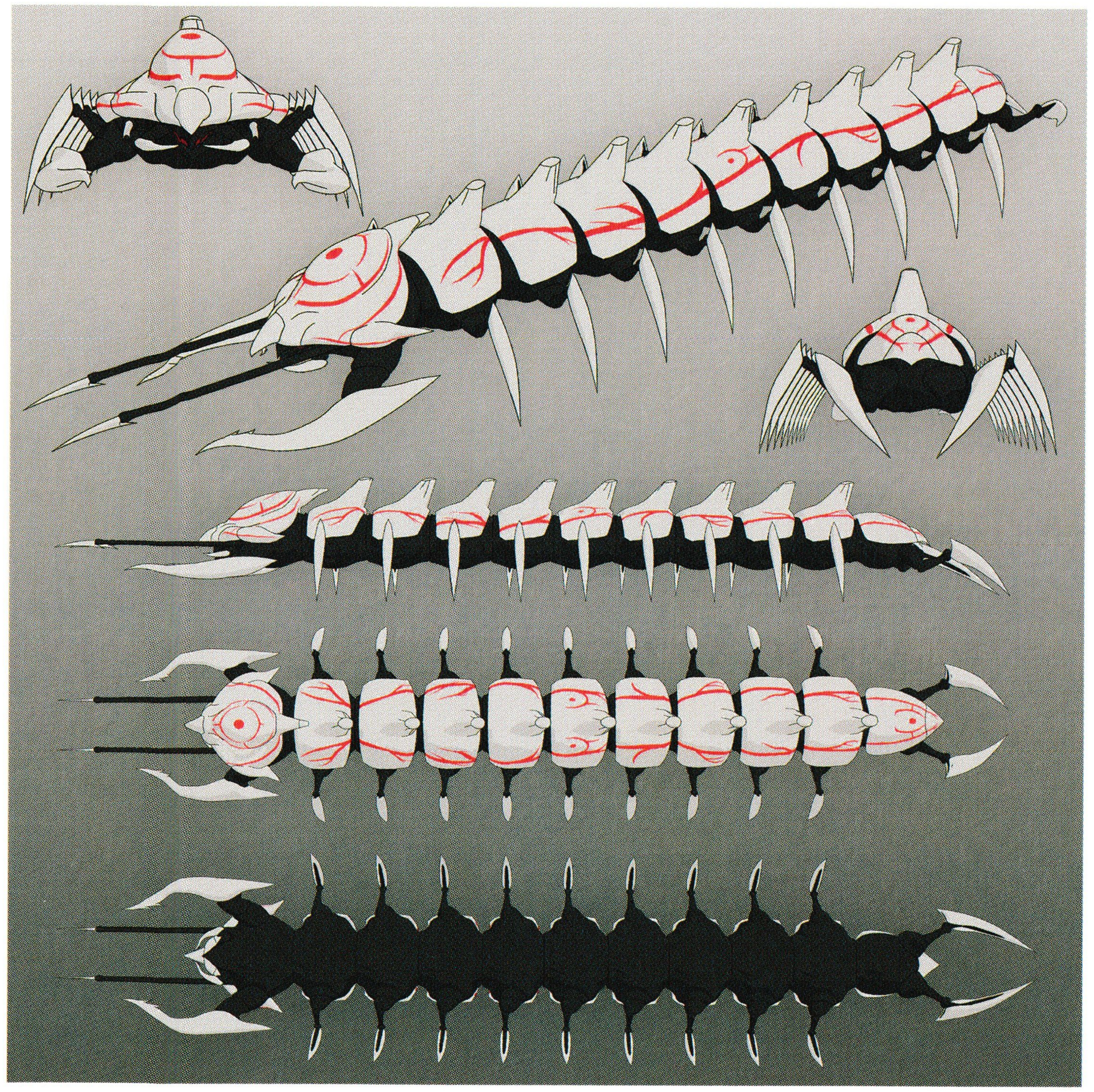
ヴェイルで見られたマンモス型のゴライアスと同種のグリム。アルファ・メゴライアスと呼ばれる古いメゴライアスは、体格がはるかに大きく、背中に鋭い氷のようなトゲがあり、マスクの上には氷のような角がある。

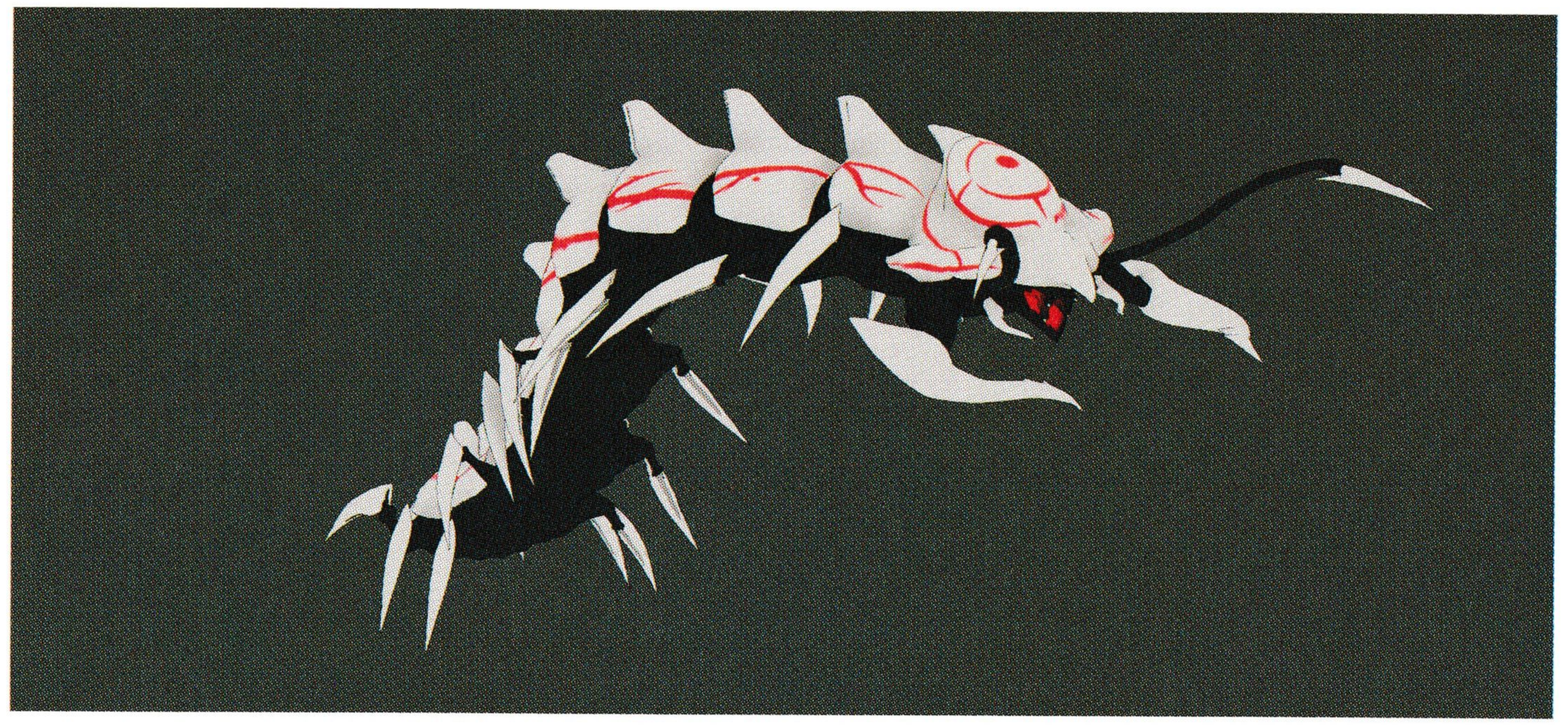
セイバー Sabyr

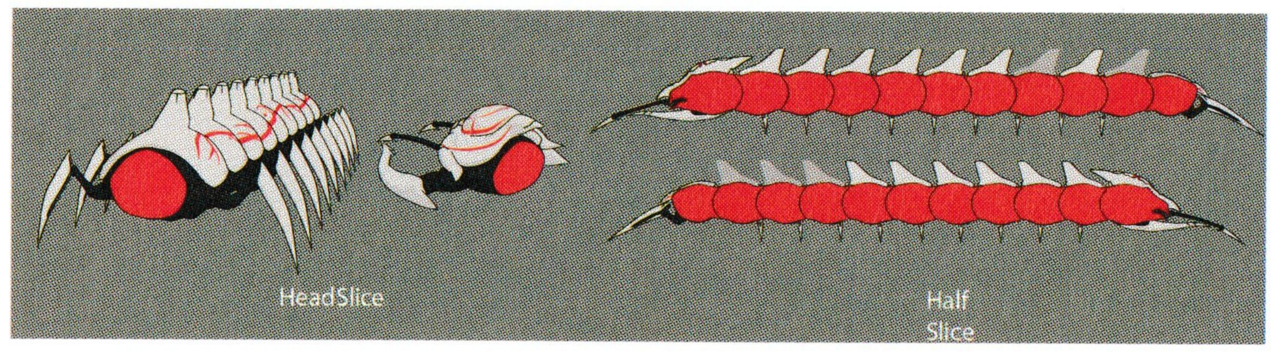
大きな牙を持つ、サーベルタイガーのような姿のグリム。ソリタスに棲息するセイバーは、やや凍ったような外見と骨の尾を持つアイス・セイバーとして知られている。





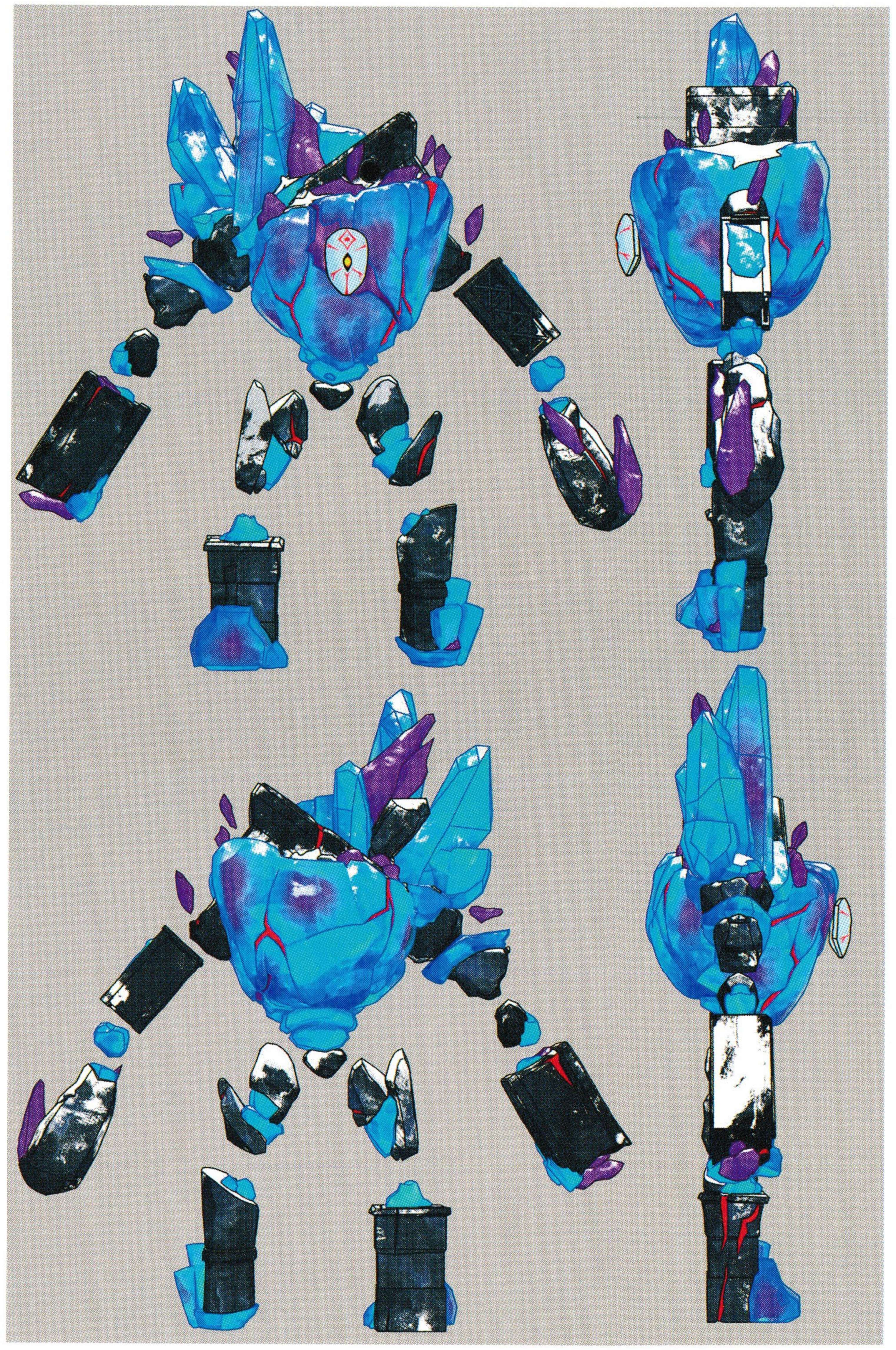






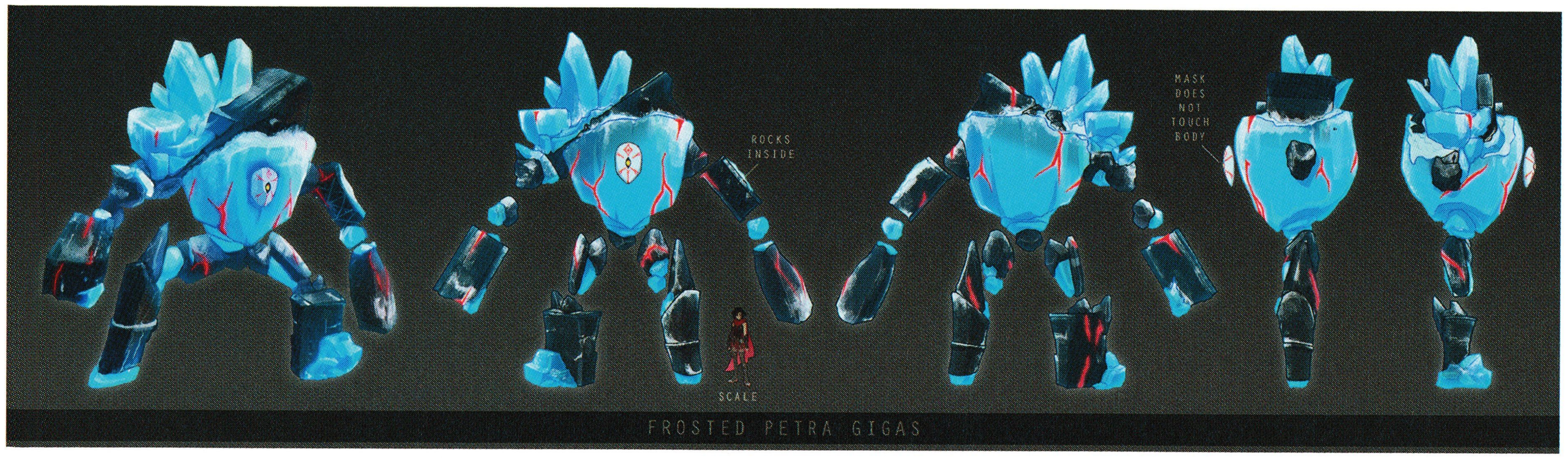
センチネル Centinel

ムカデ型のグリムで強酸を吐き出す。センチネルはすぐに殺さないと、アルファの変種であるセントールに進化する。

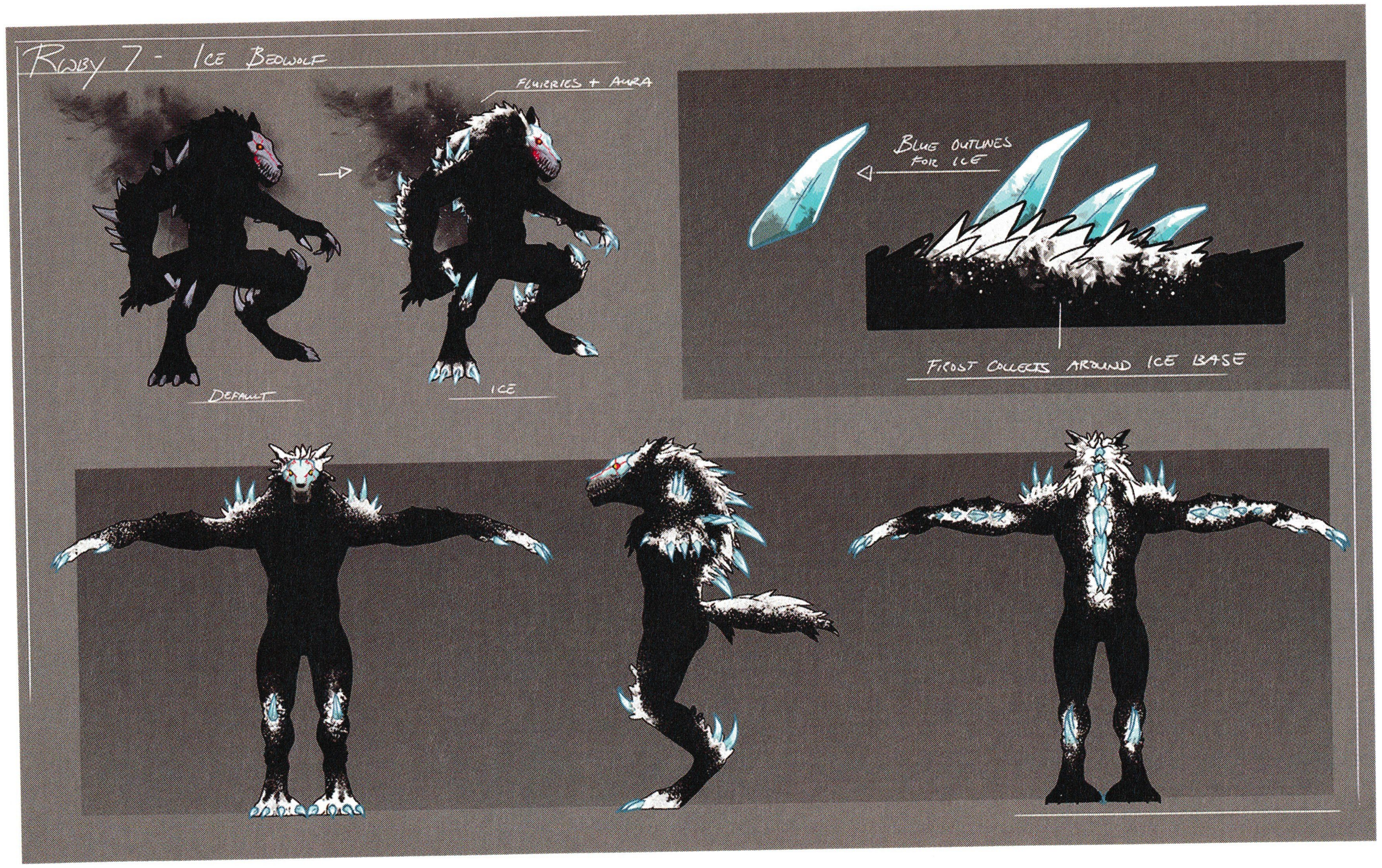


フロステッド・ペトラ・ガイガス Frosted Petra Gigas

ダストに憑依し巨大化したグリム。幽霊のような本体を攻撃できねば何度破壊しても蘇ってしまう。ルビーたちはミストラルで岩に憑依したもの、ワイスは訓練で鎧に憑依したものと戦った経験がある。

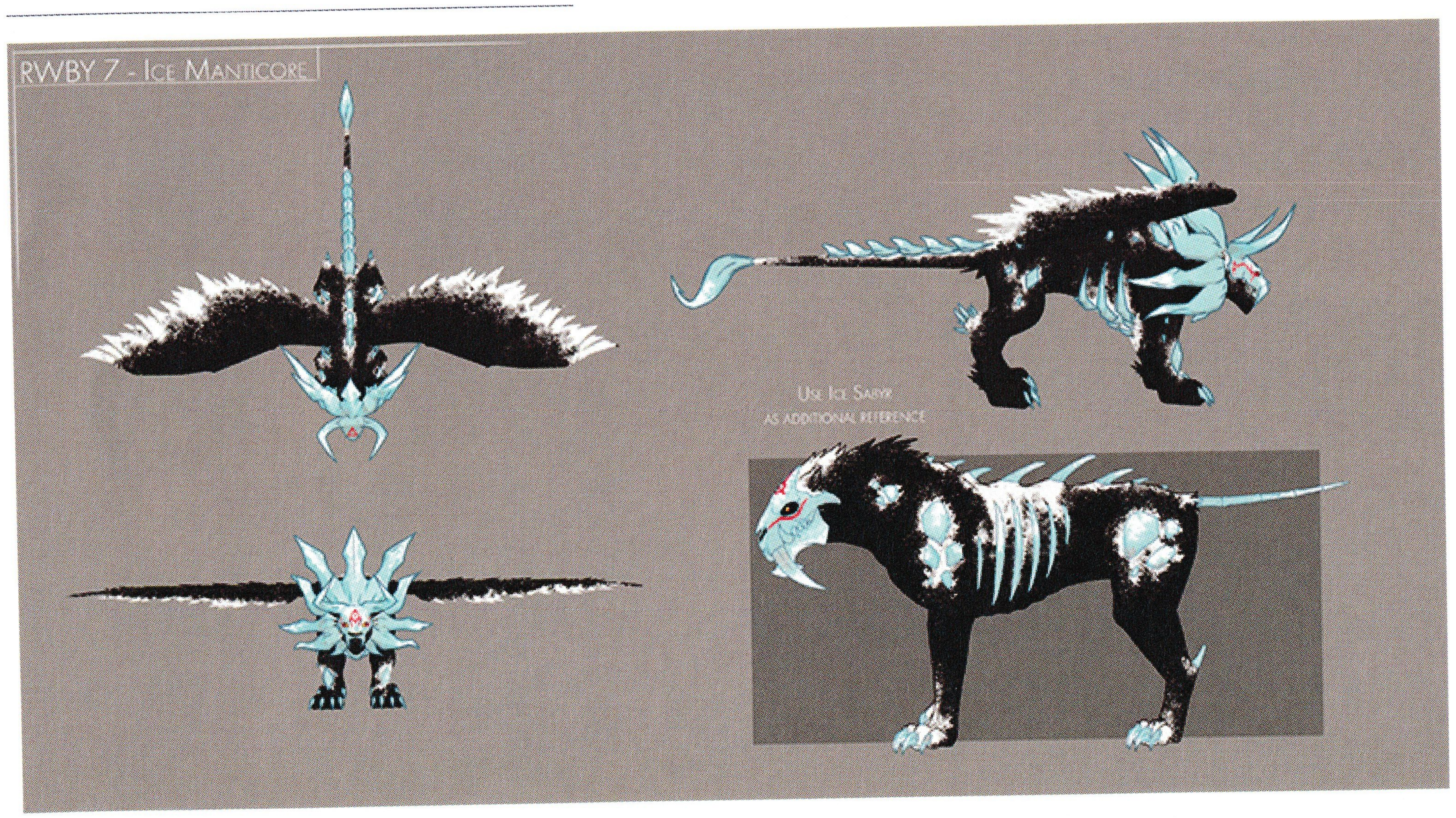


GRIMM

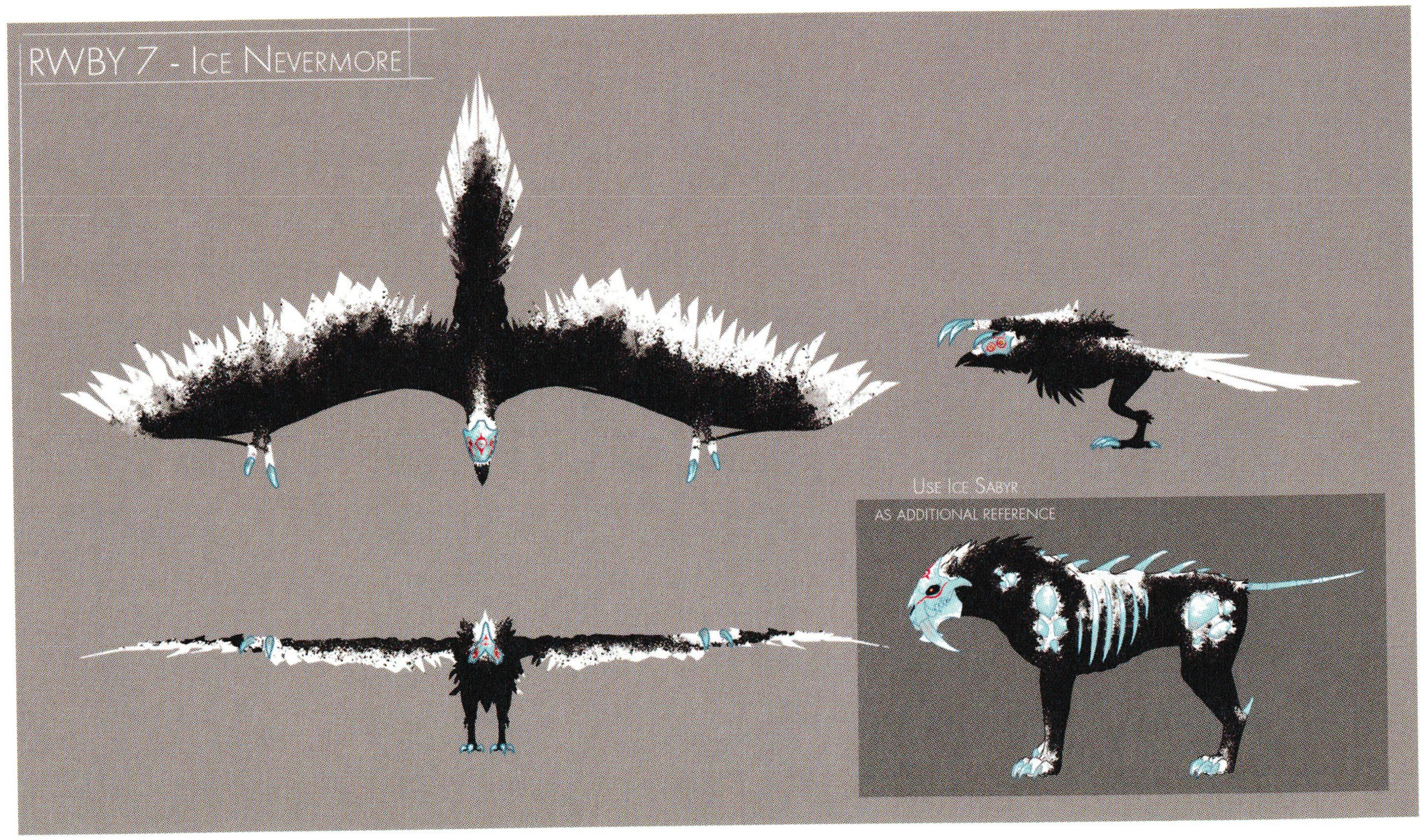


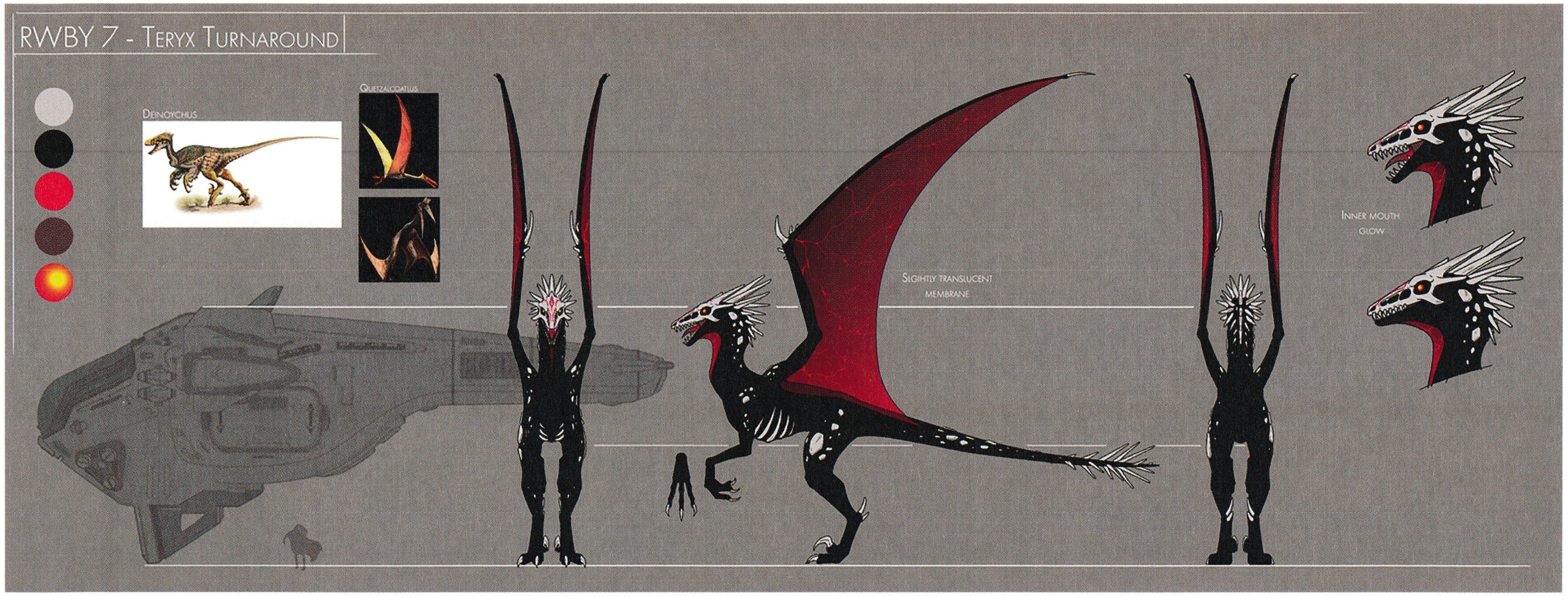
アイス・ベオウルフ Ice Beowulf

アイス・マンティコア Ice Manticore



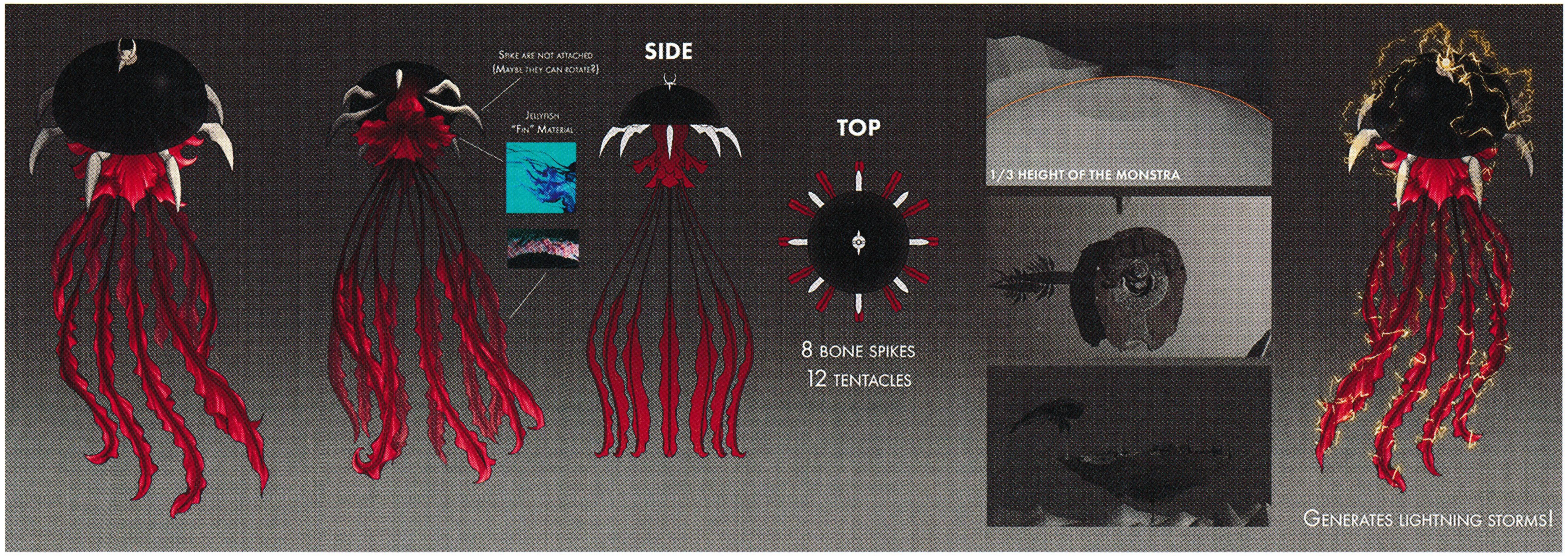
アイス・ネヴァーモア Ice Nevermore





テリクス Teryx

恐竜のラプトルのような姿のグリム。半透明の大きな赤い翼を持ち、首と尾には羽根に似た骨のような棘がある。



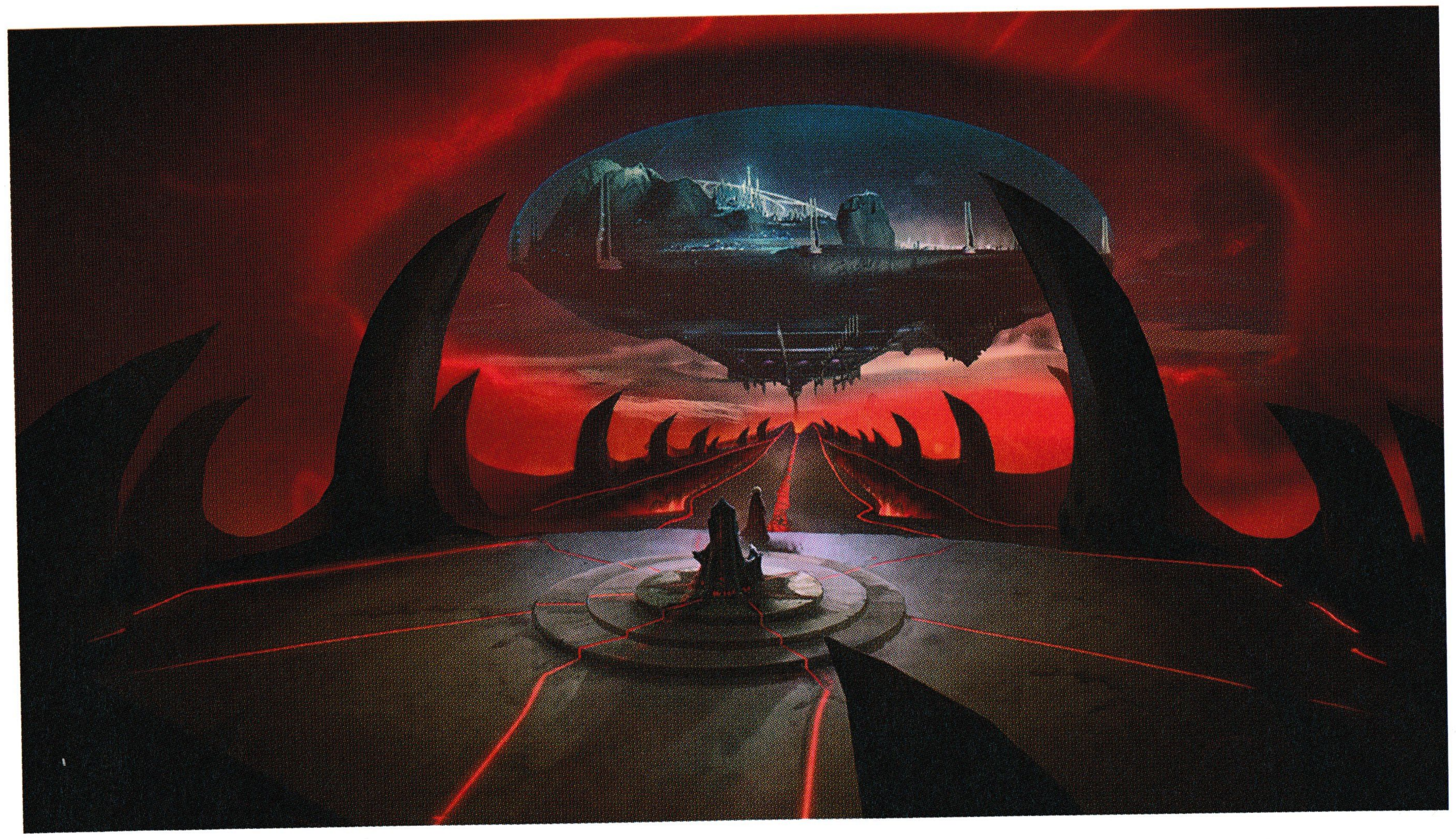
テンペスト Tempest

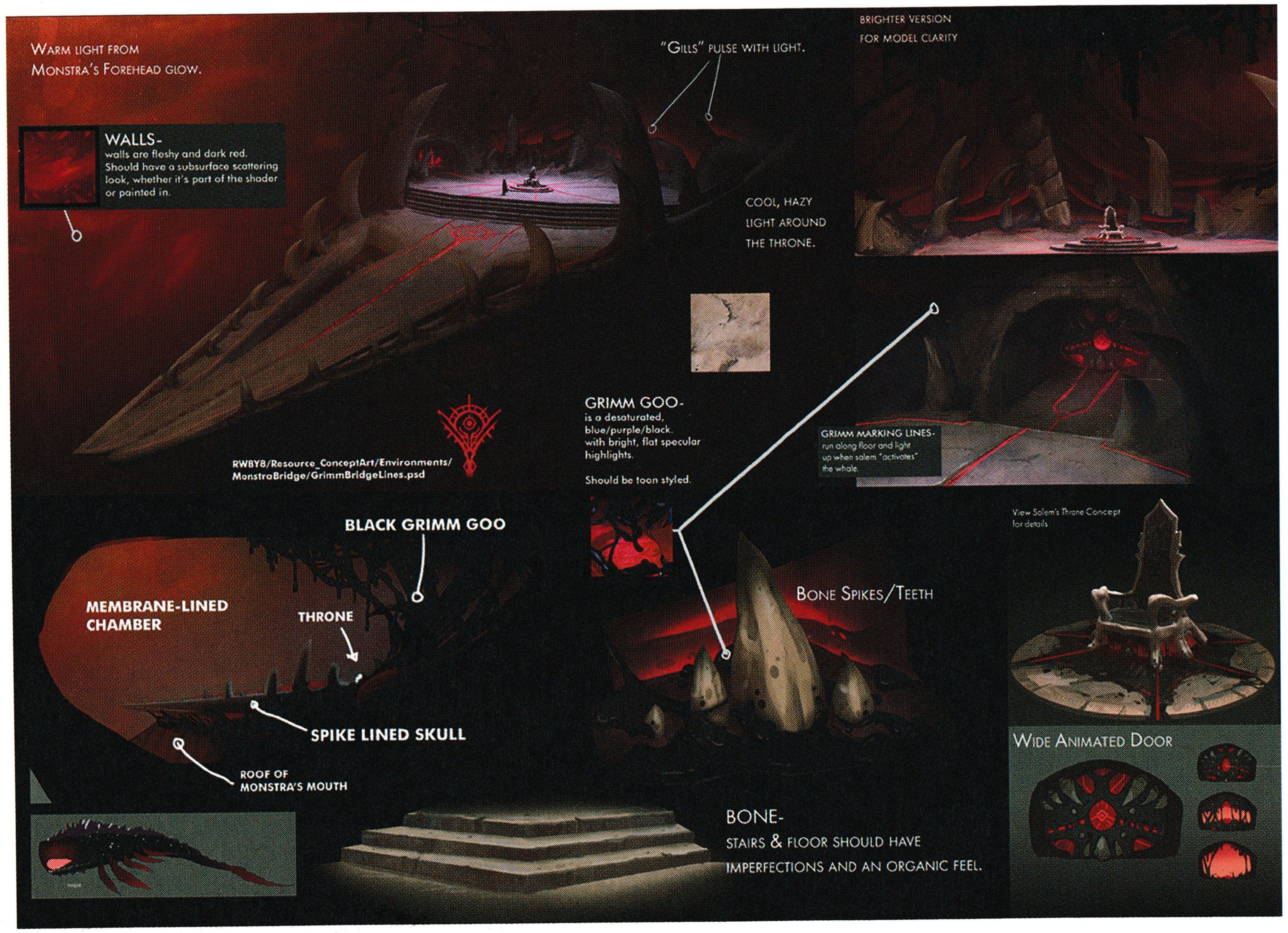
巨大なクラゲ型のグリム。嵐を発生させる。

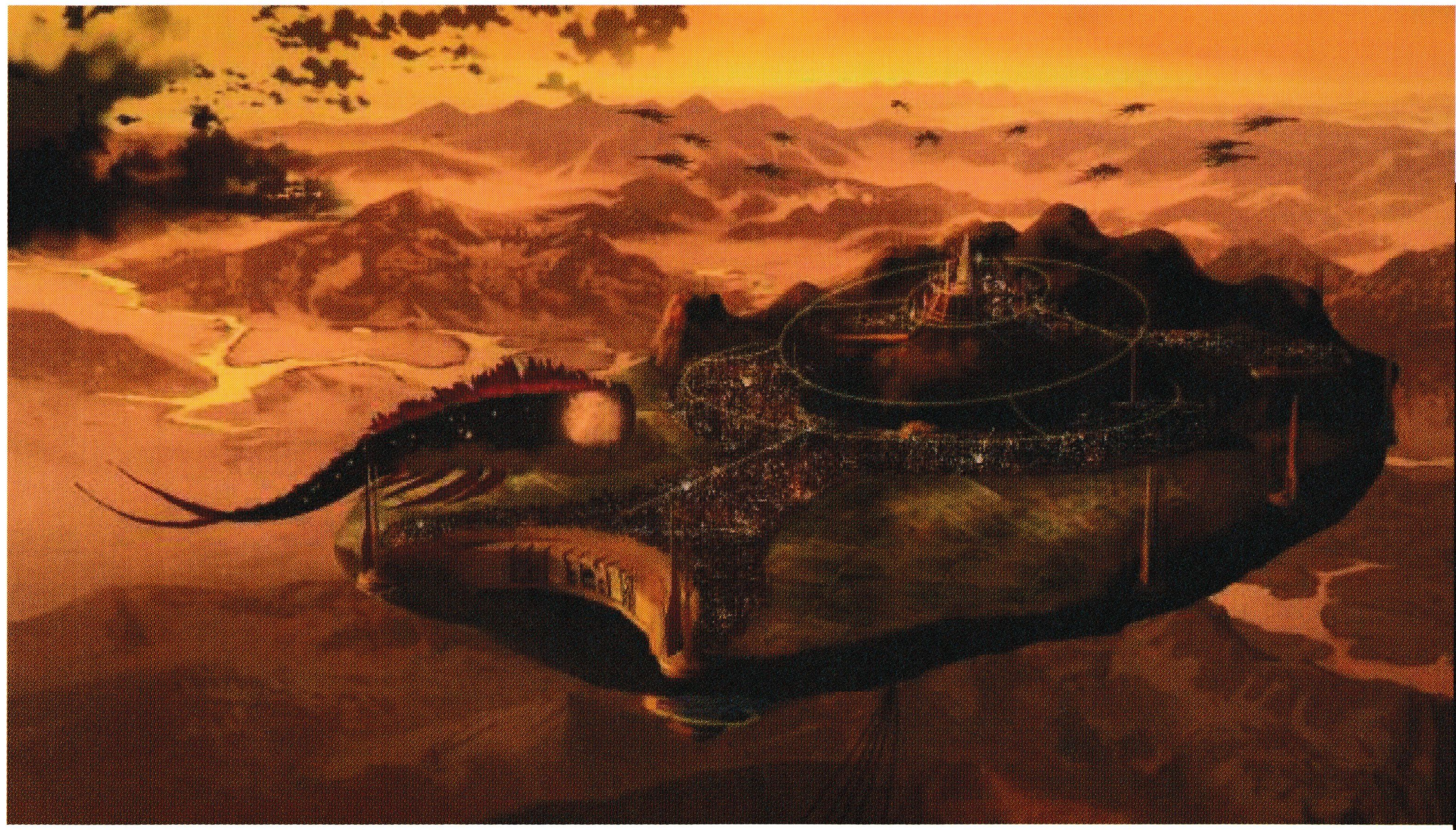


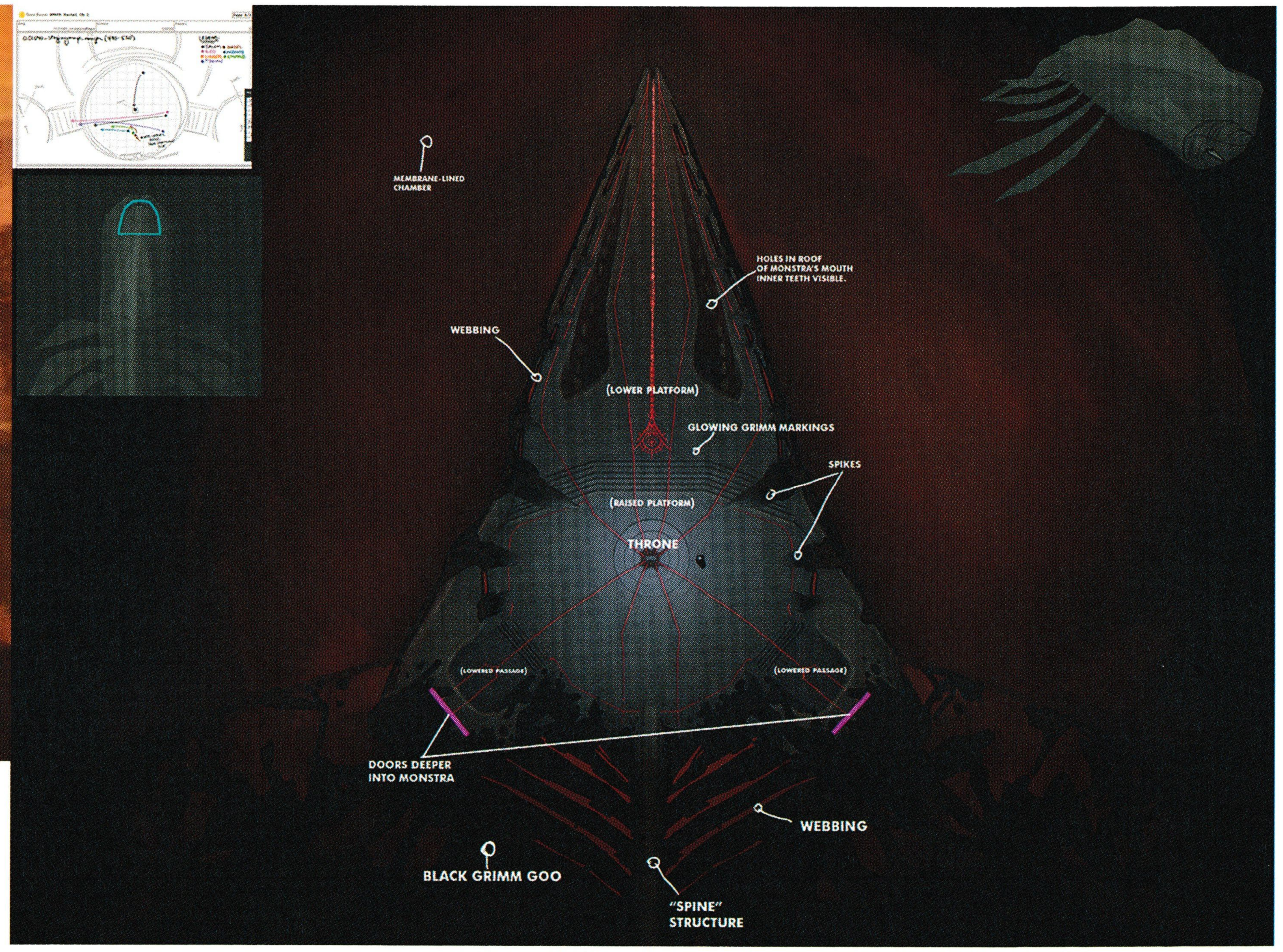
モンストラ Monstra

クジラのような姿でありながら飛行移動する超巨大グリム。体内には部屋や通路があり、セイラム一派の移動要塞となっている。口から多数のグリムを吐き出す。

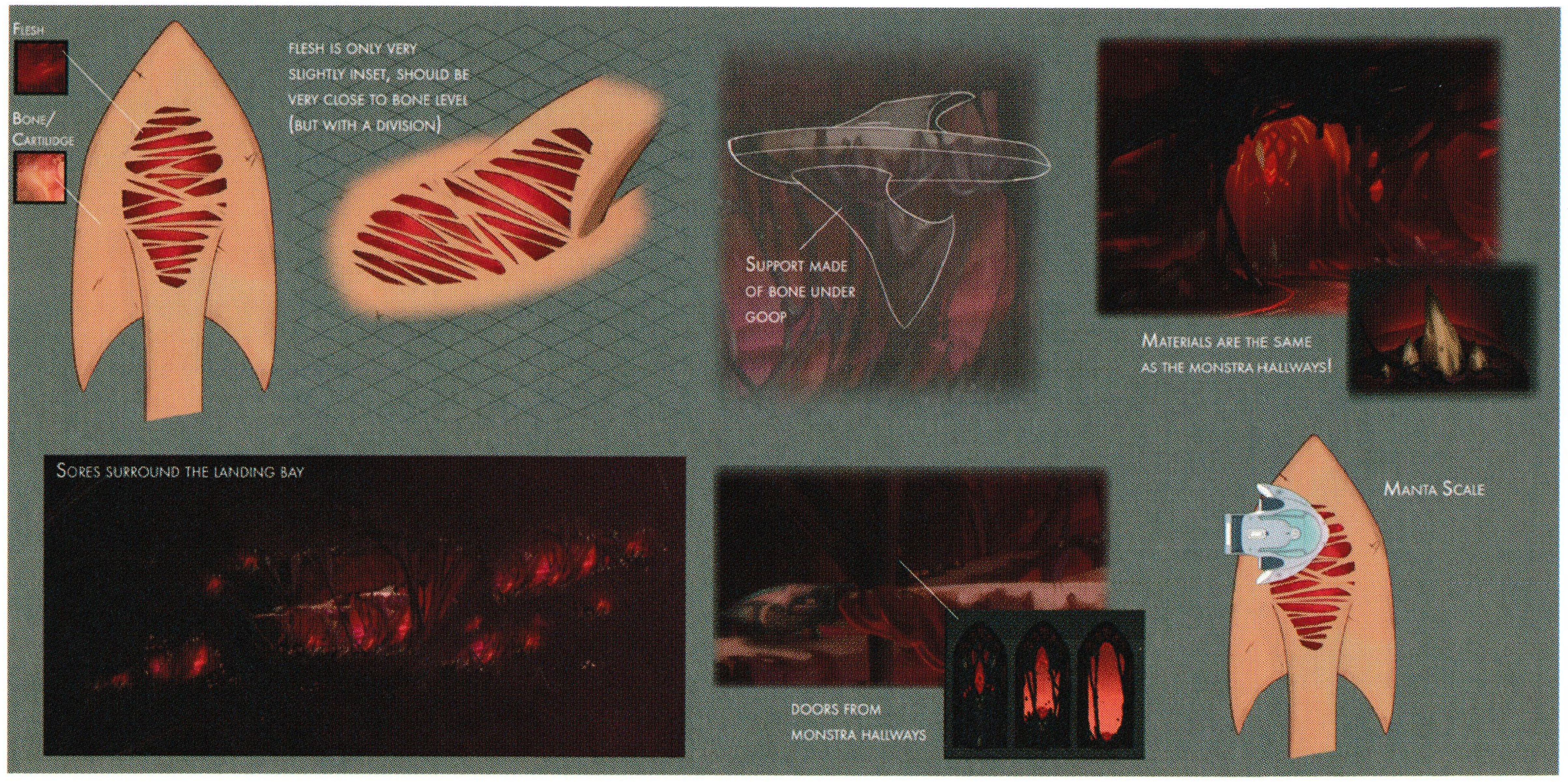






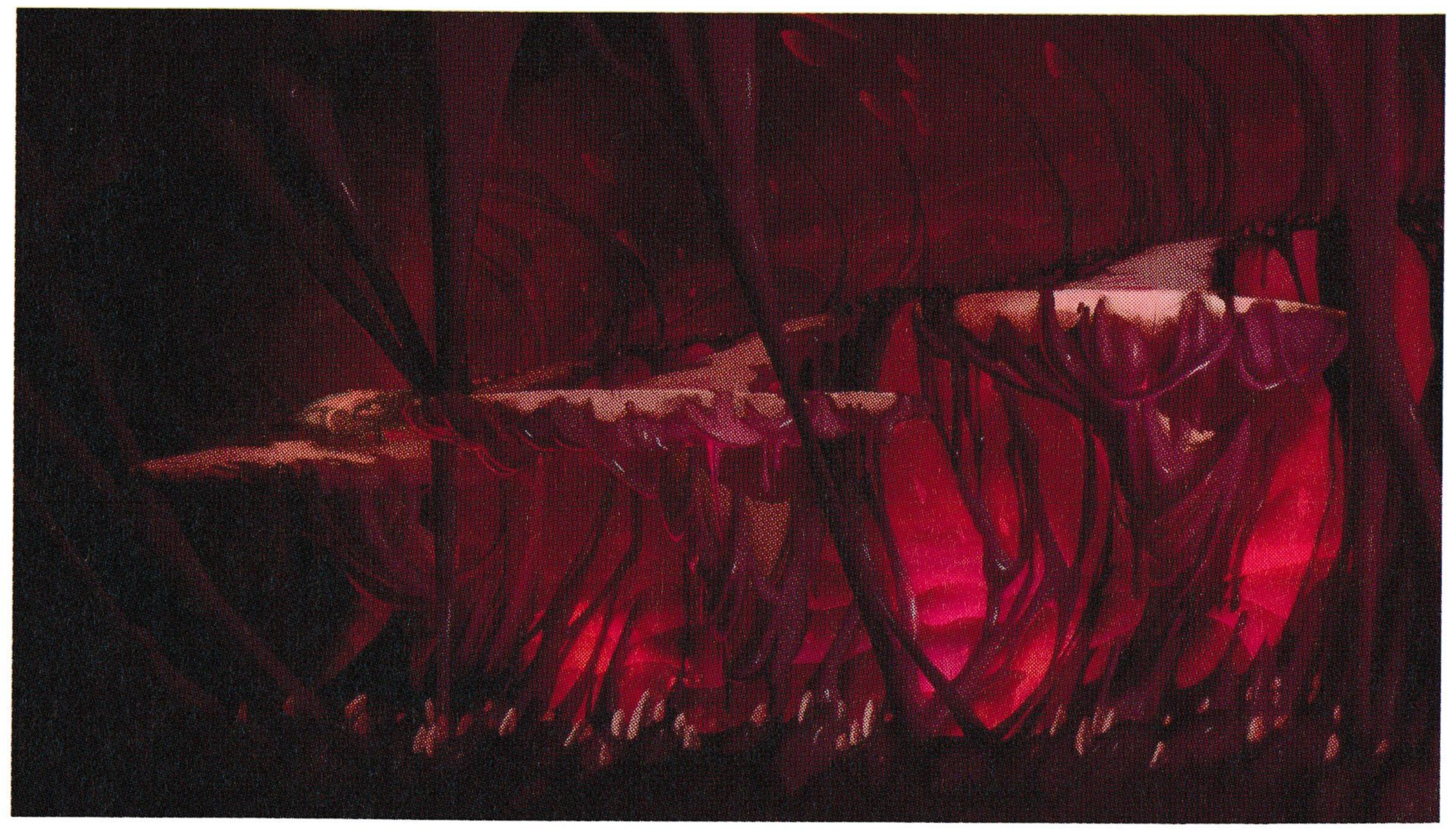

MEMBRANE-LINED CHAMBER
HOLES IN ROOF OF MONSTRA'S MOUTH INNER TEETH VISIBLE.
WEBBING
(LOWER PLATFORM)
GLOWING GRIMM MARKINGS
SPIKES
(RAISED PLATFORM)
THRONE
(LOWERED PASSAGE)
(LOWERED PASSAGE)
DOORS DEEPER INTO MONSTRA
WEBBING
BLACK GRIMM GOO
"SPINE" STRUCTURE



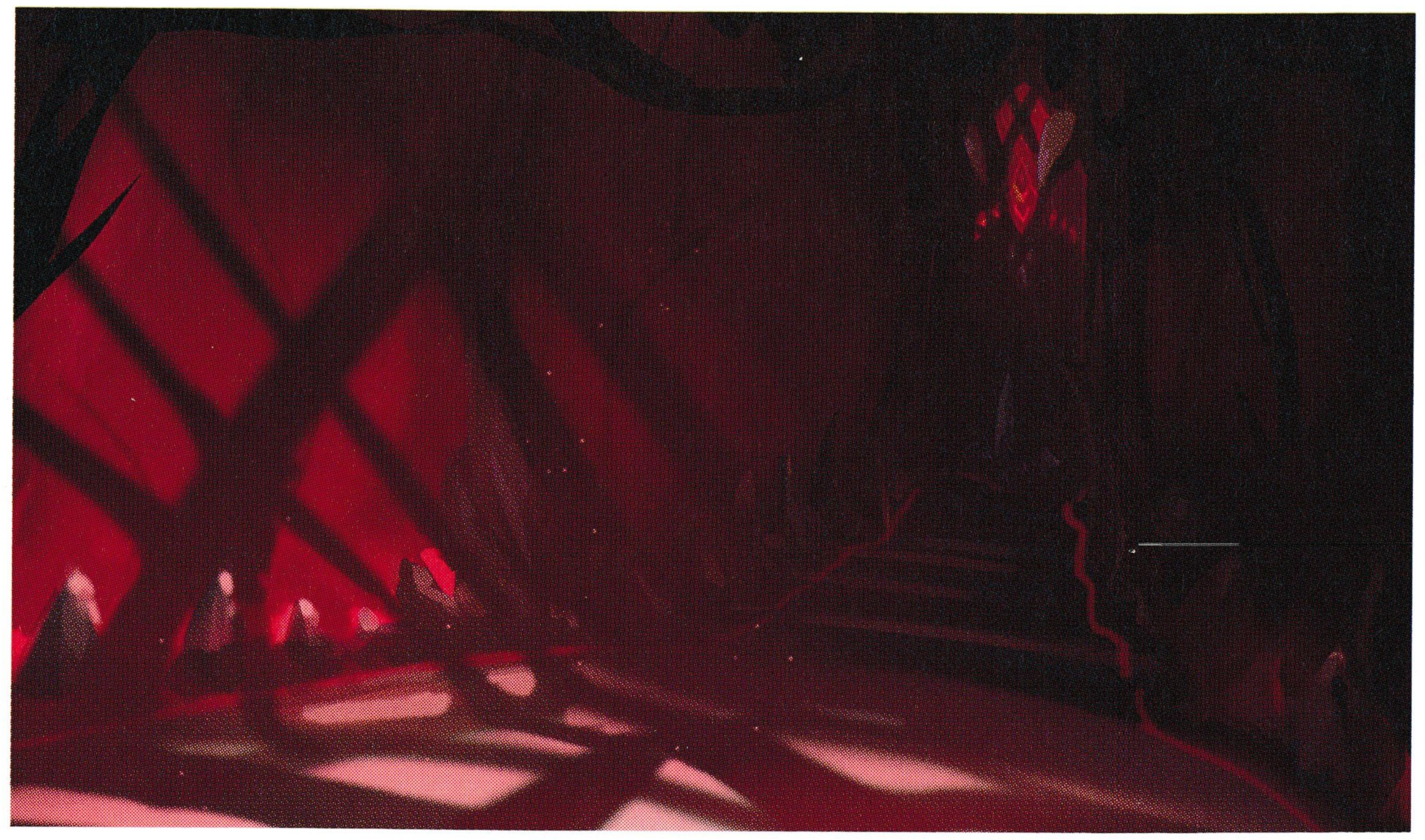

FLESH
BONE/ CARTILIDGE
FLESH IS ONLY VERY SLIGHTLY INSET, SHOULD BE VERY CLOSE TO BONE LEVEL (BUT WITH A DIVISION)
SUPPORT MADE OF BONE UNDER GOOP
MATERIALS ARE THE SAME AS THE MONSTRA HALLWAYS!
SORES SURROUND THE LANDING BAY
DOORS FROM MONSTRA HALLWAYS
MANTA SCALE



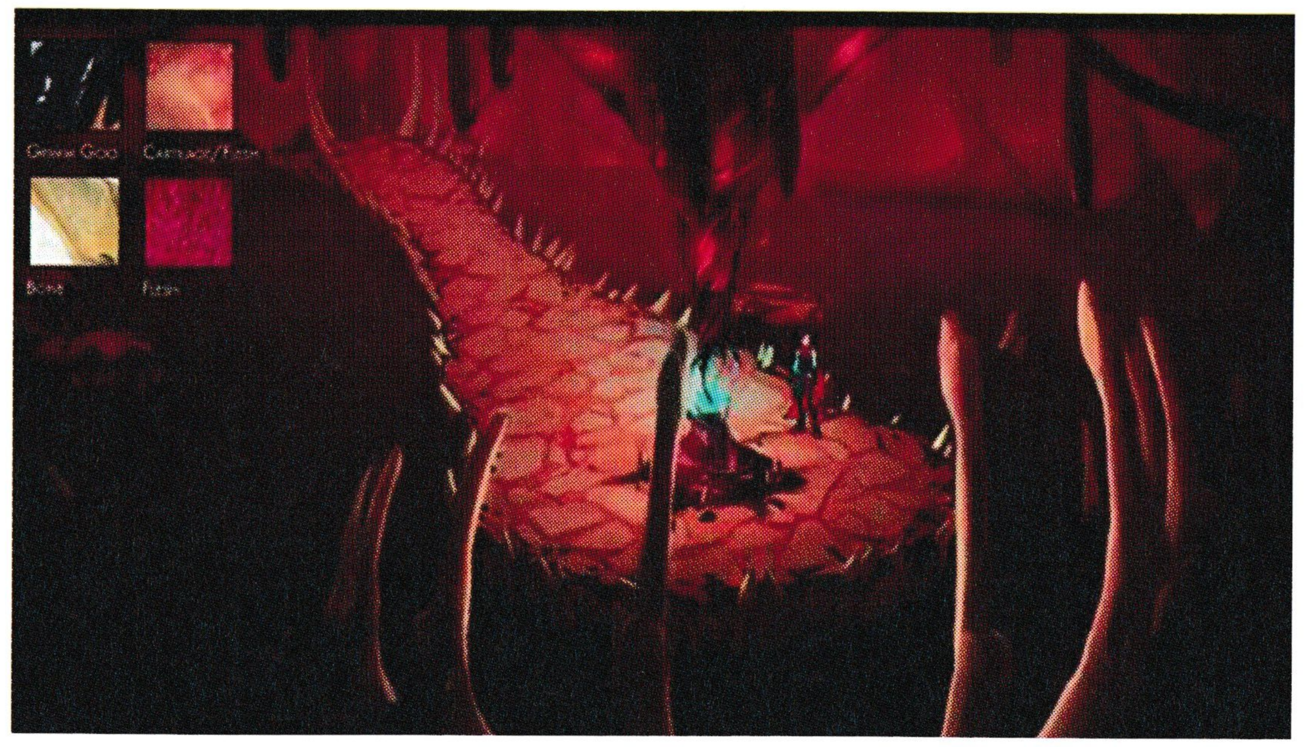


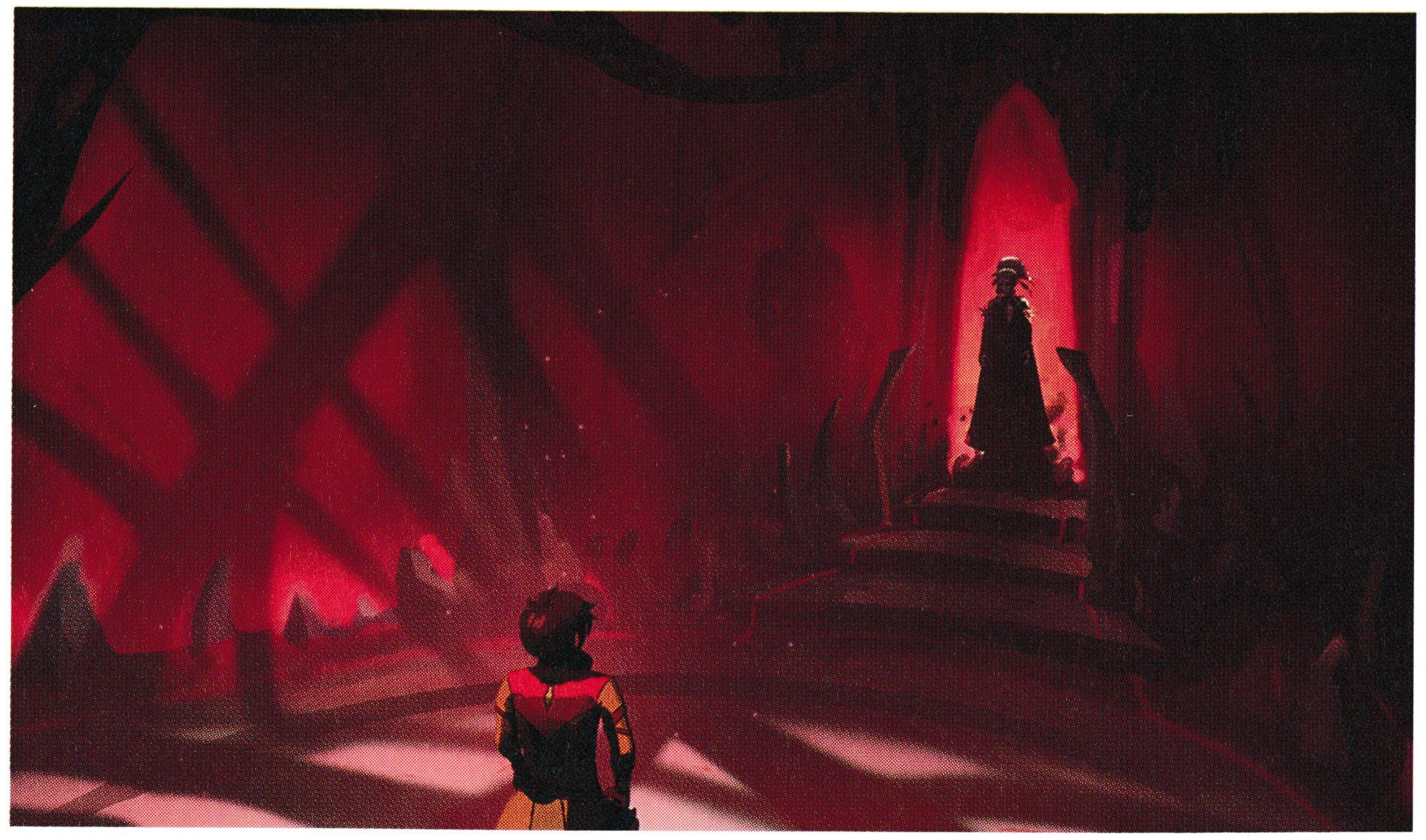


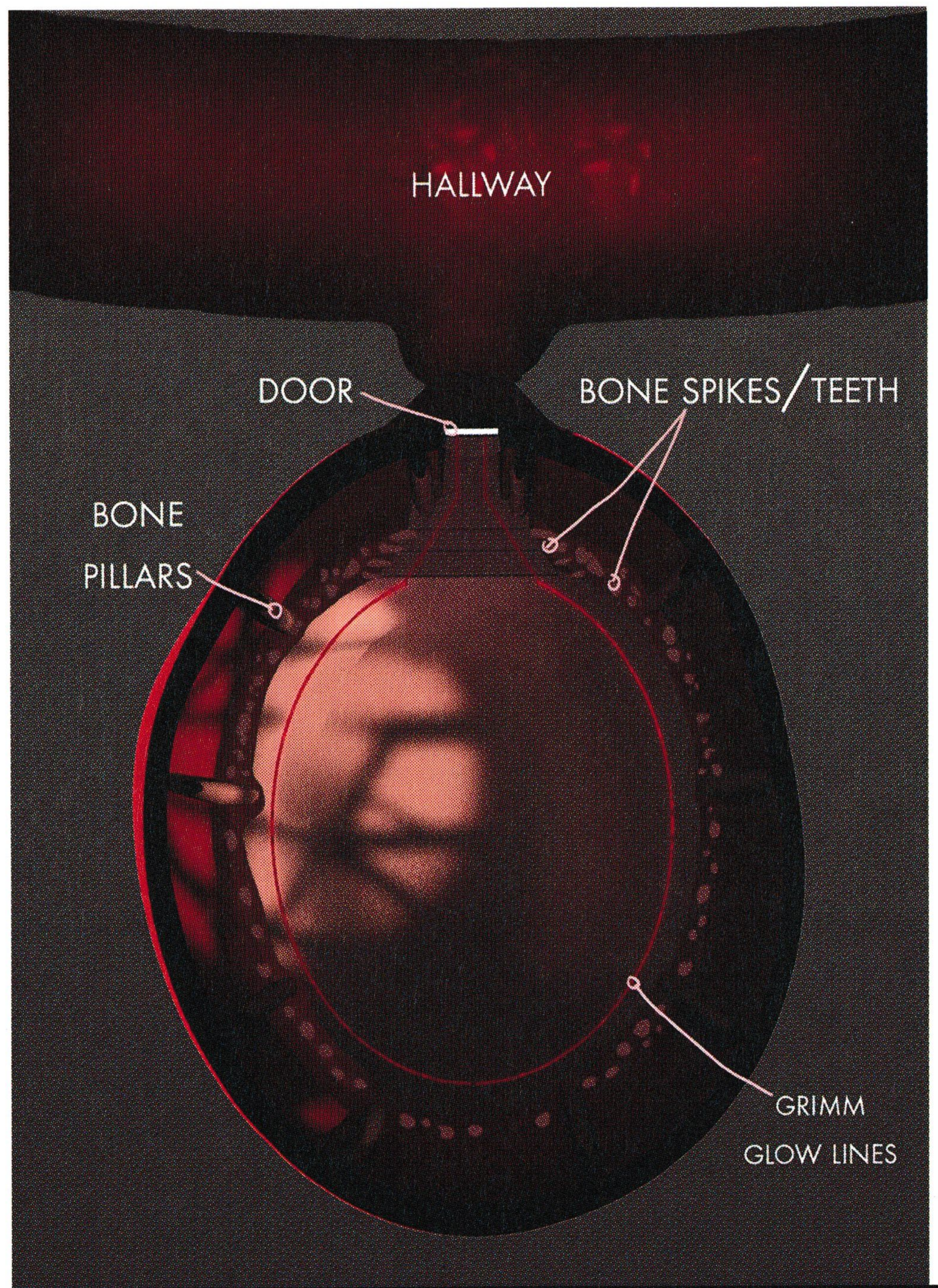


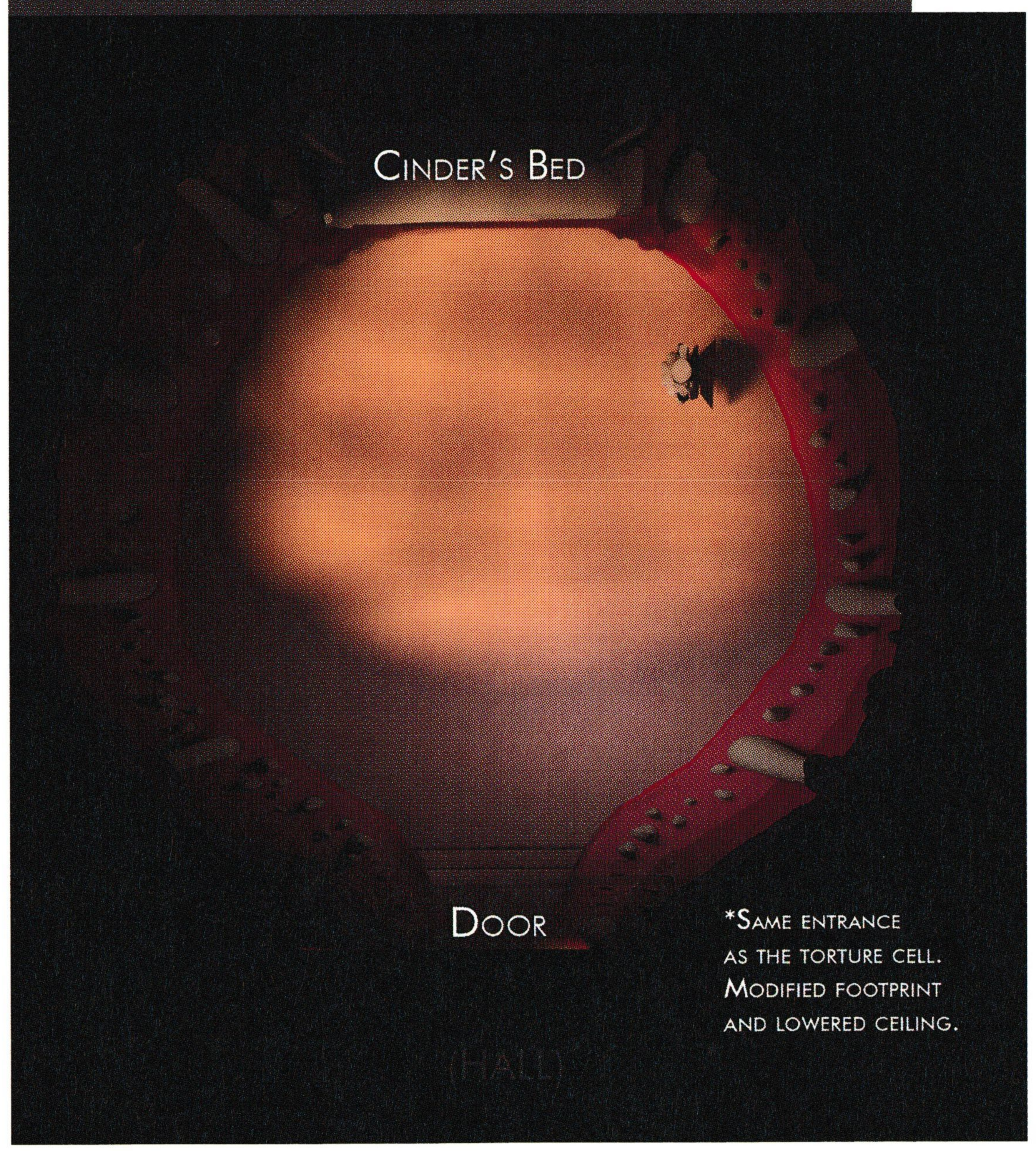


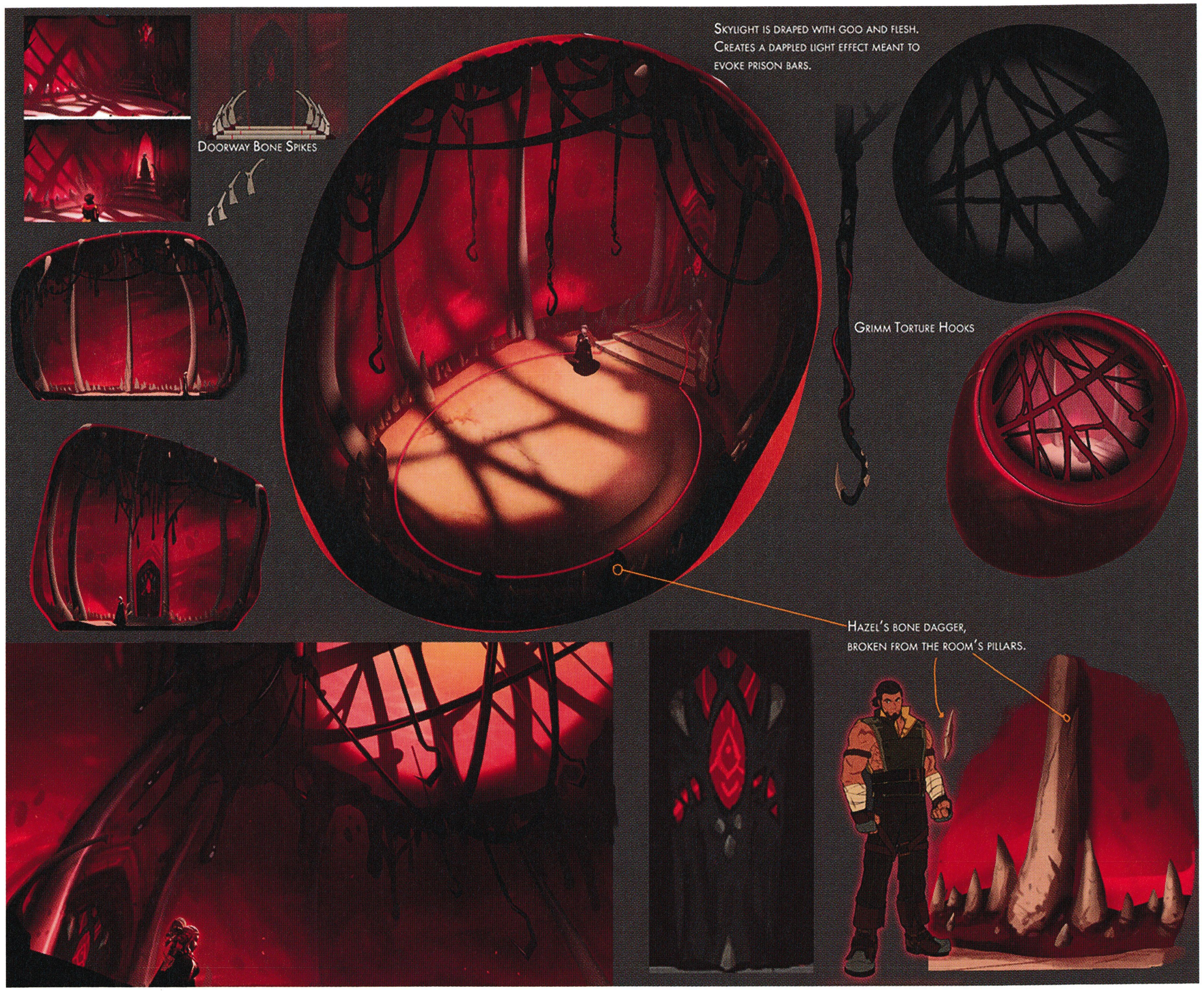


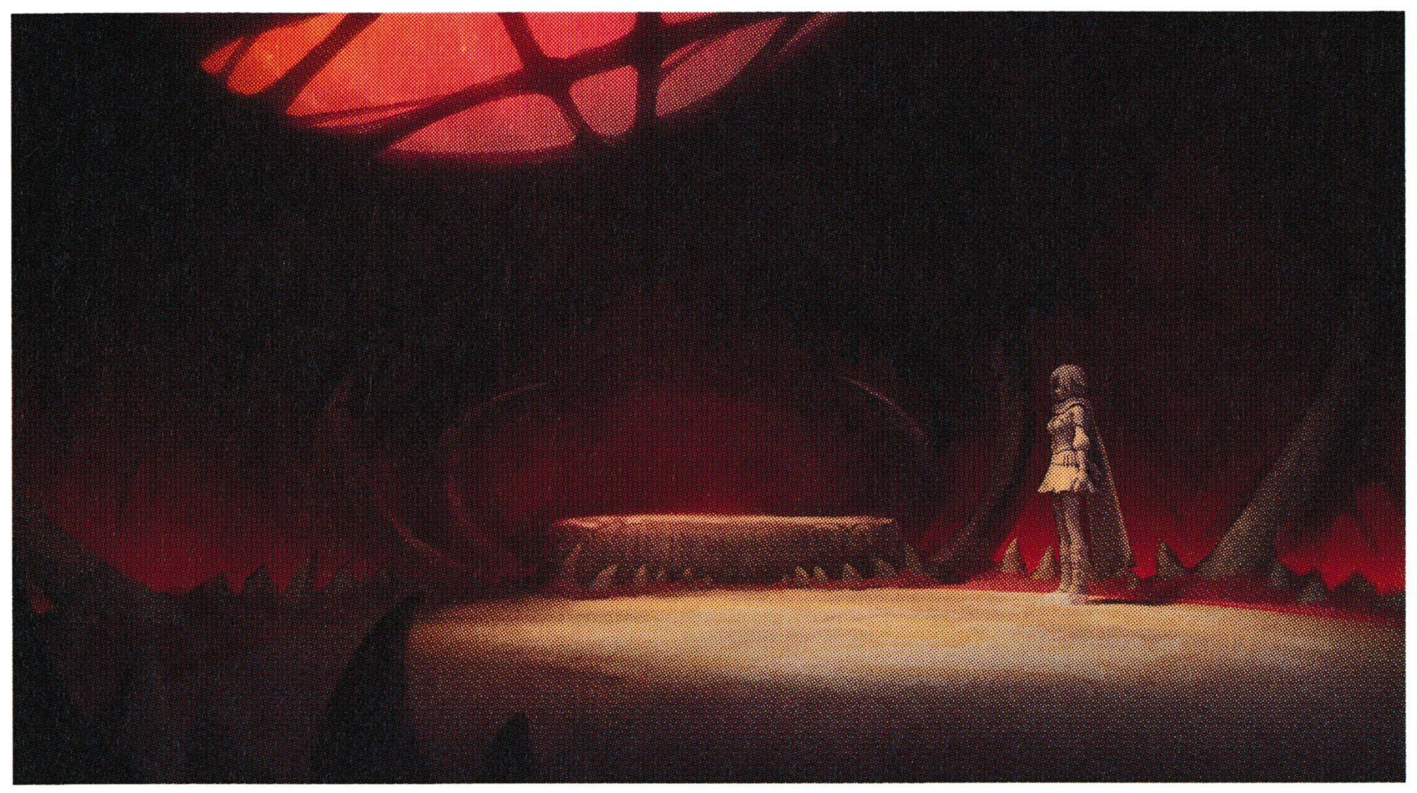





HALLWAY
DOOR
BONE SPIKES/TEETH
BONE PILLARS
GRIMM GLOW LINES


Cinder's Bed
Door
(HALL)
*Same entrance as the torture cell. Modified footprint and lowered ceiling.


Doorway Bone Spikes
Skylight is draped with goo and flesh. Creates a dappled light effect meant to evoke prison bars.
Grimm Torture Hooks
Hazel's bone dagger, broken from the room's pillars.



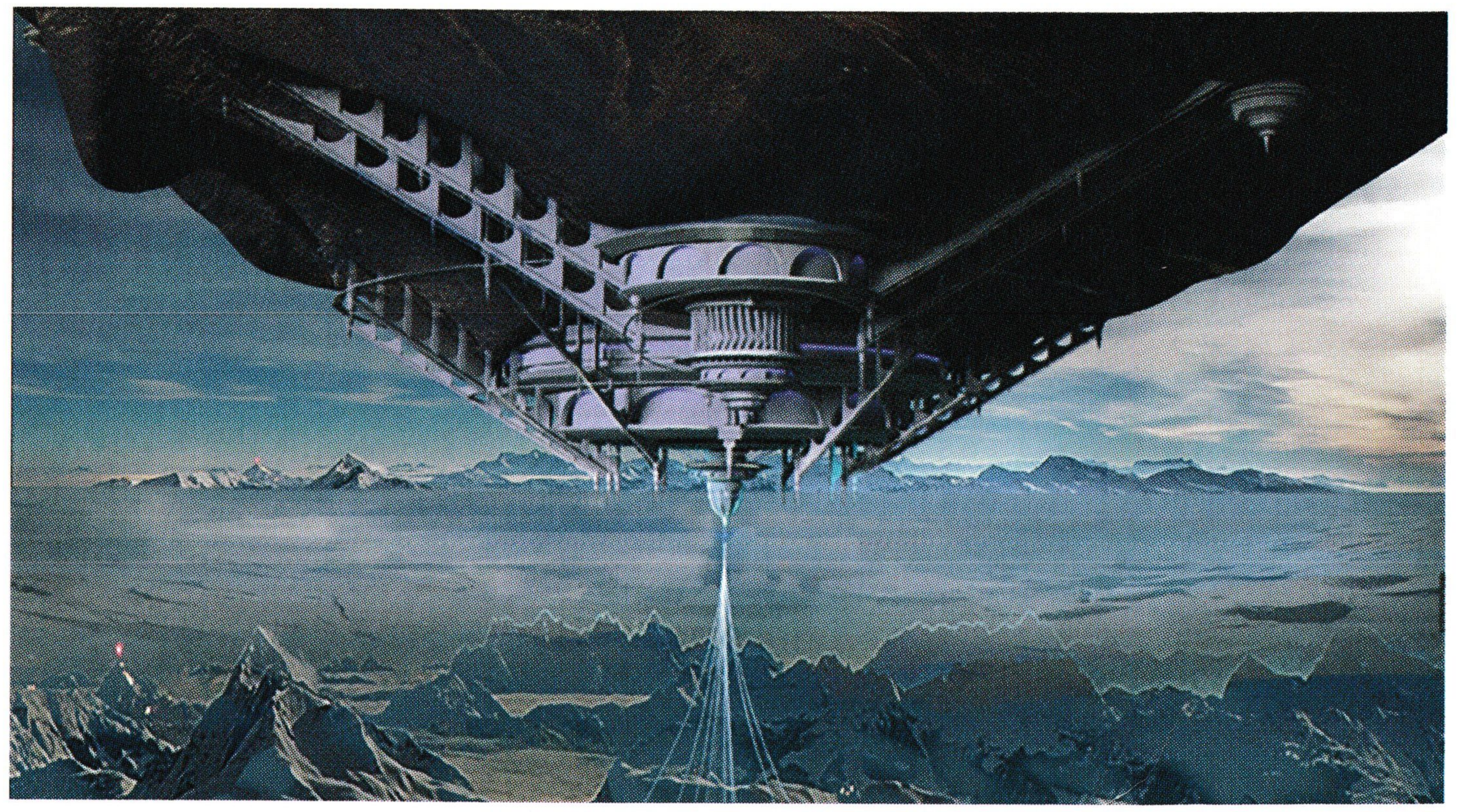


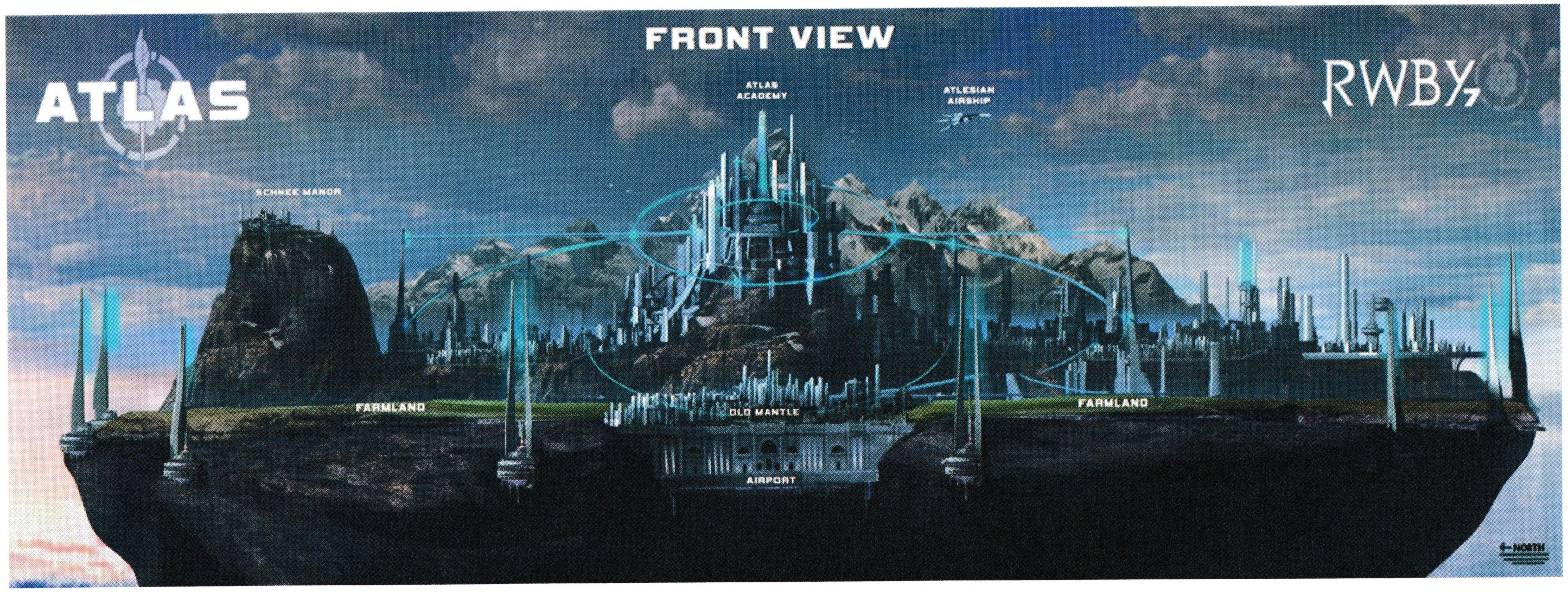


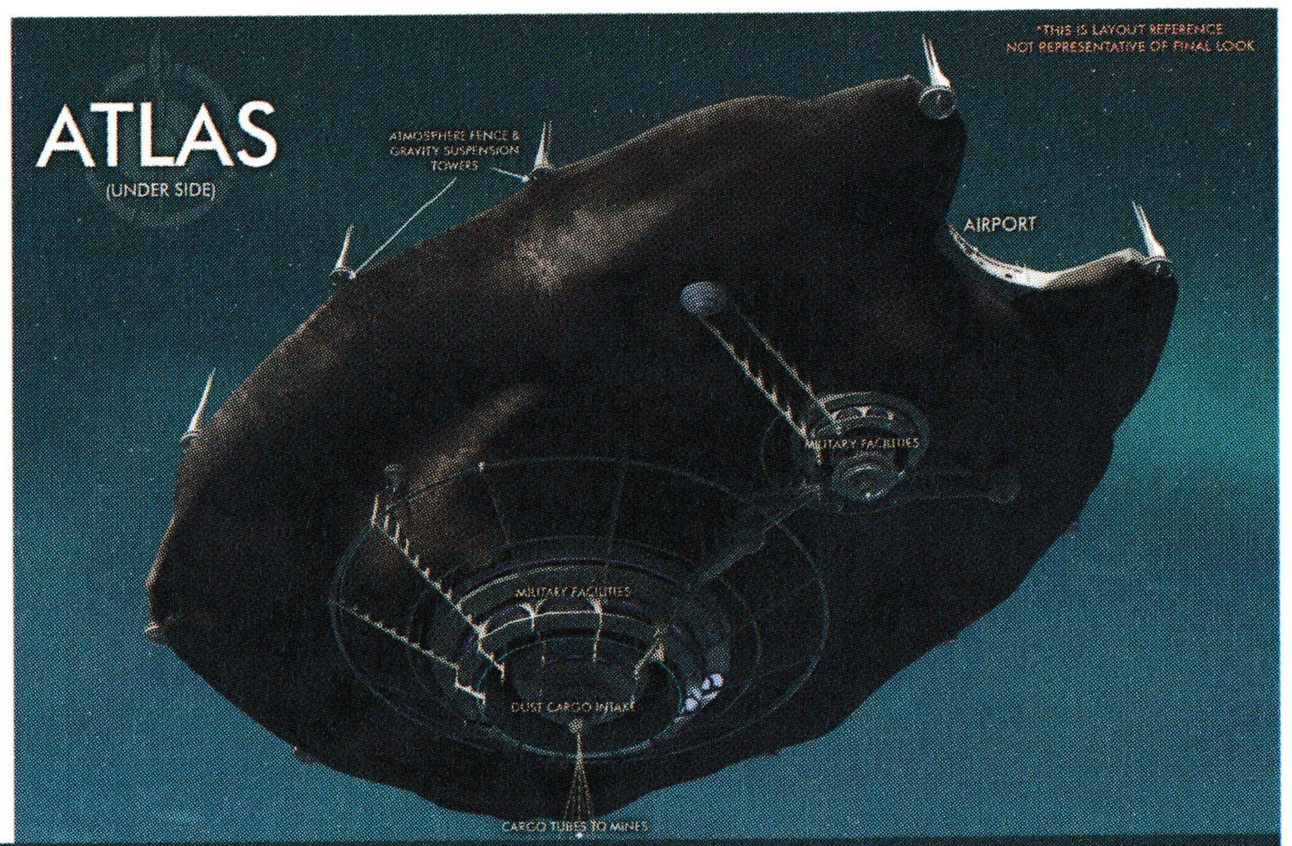
MOUNTAINS
DOWNTOWN
ATLAS ACADEMY
SCHNEE MANOR
MILITARY BASE
MILITARY HANGARS & GROUND ACCESS
DUST TOWERS
FARMLAND
FARMLAND
MAP OF
ATLAS
AIRPORT
MANTLE (BELOW)
N
E
W
S

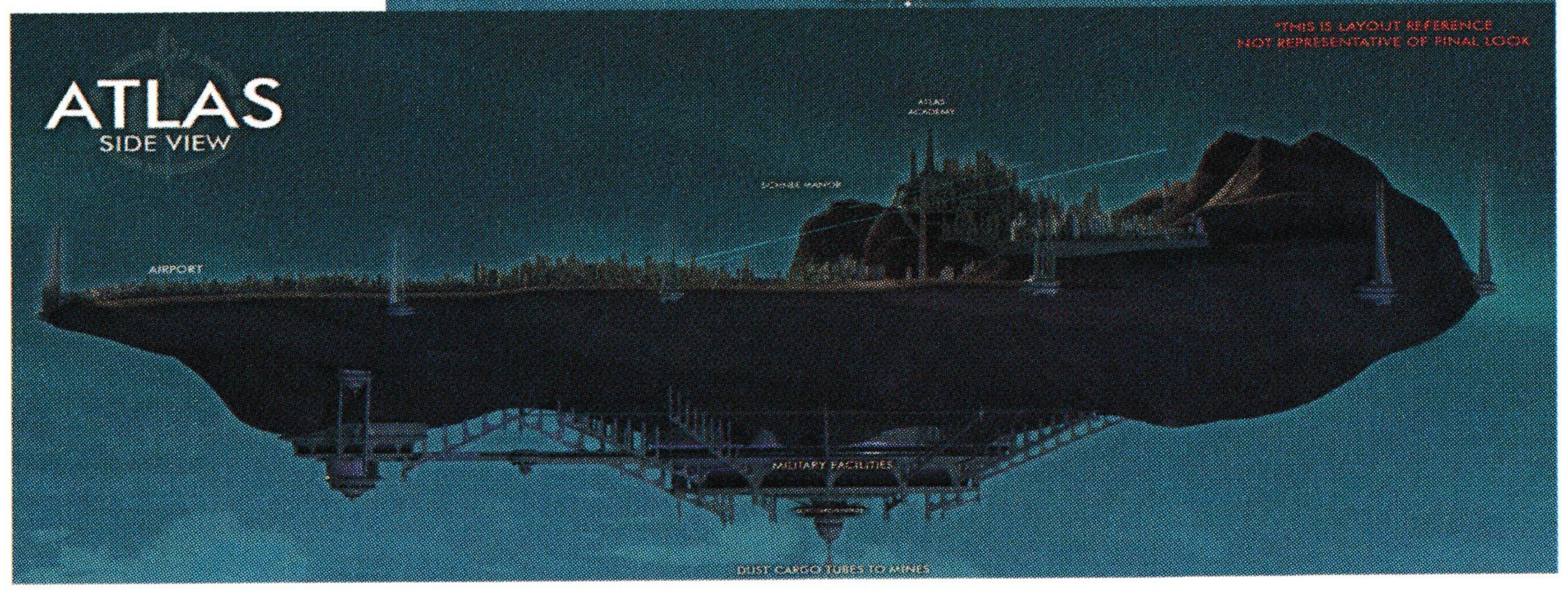
アトラス王国

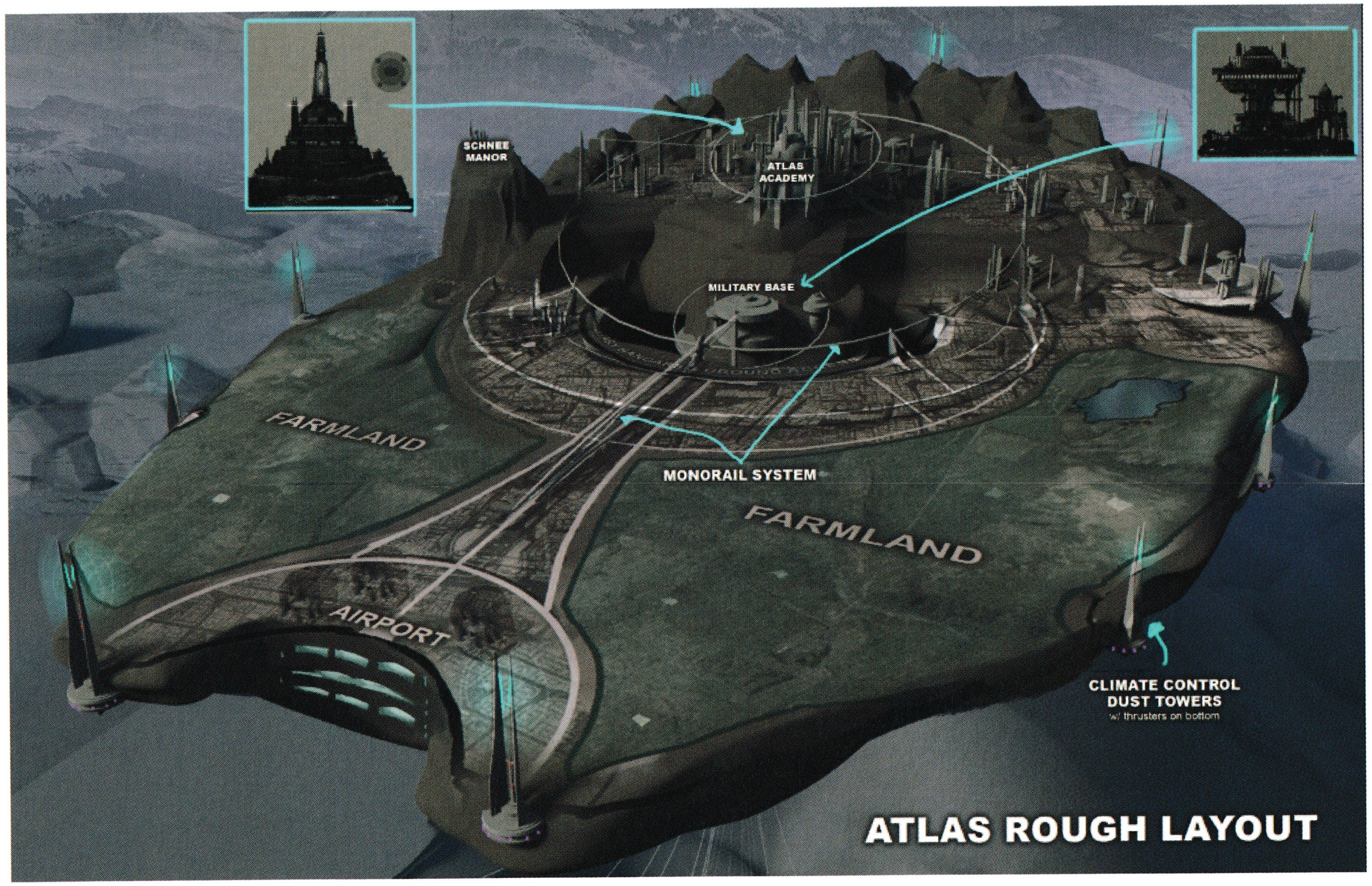


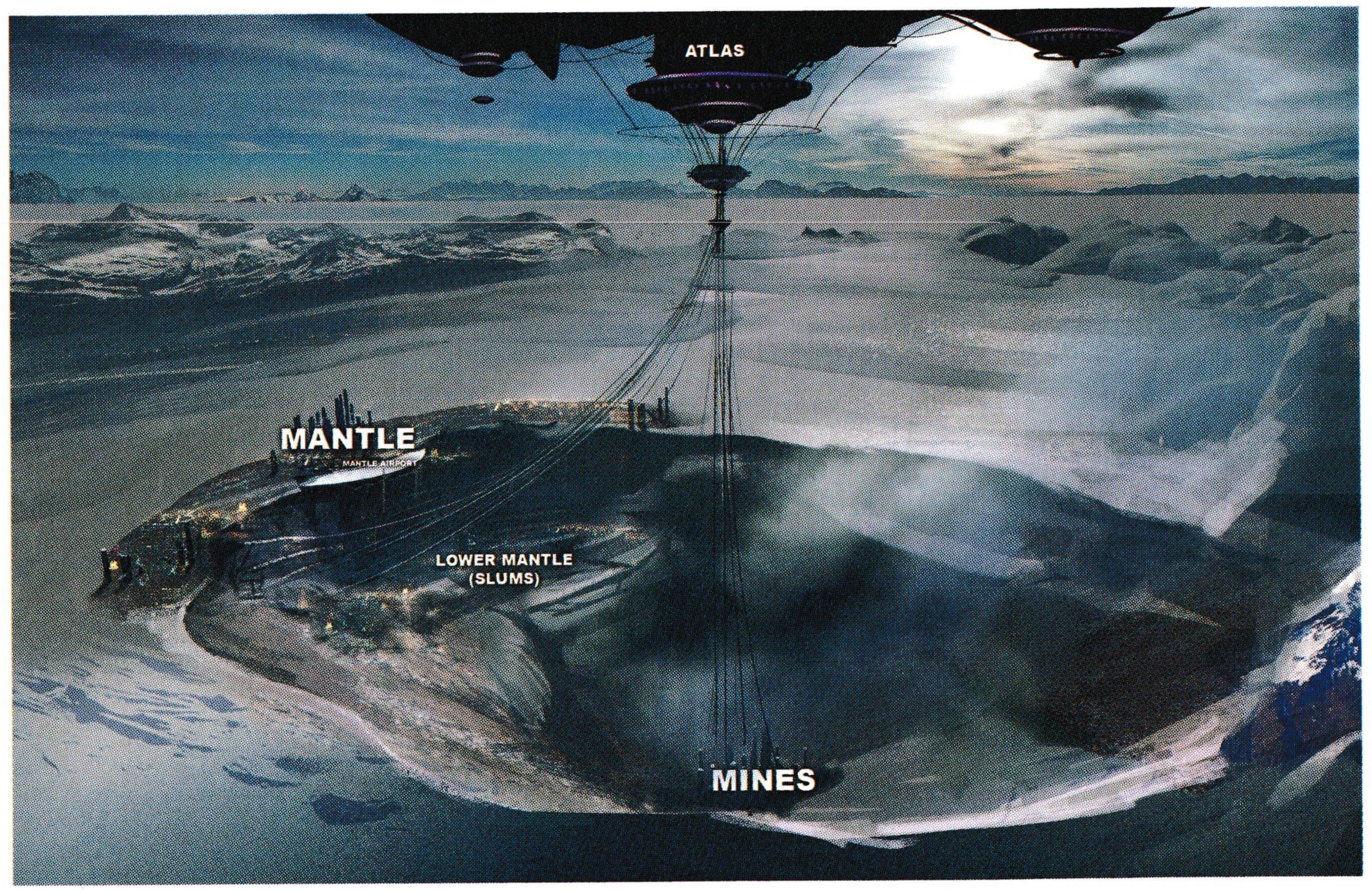


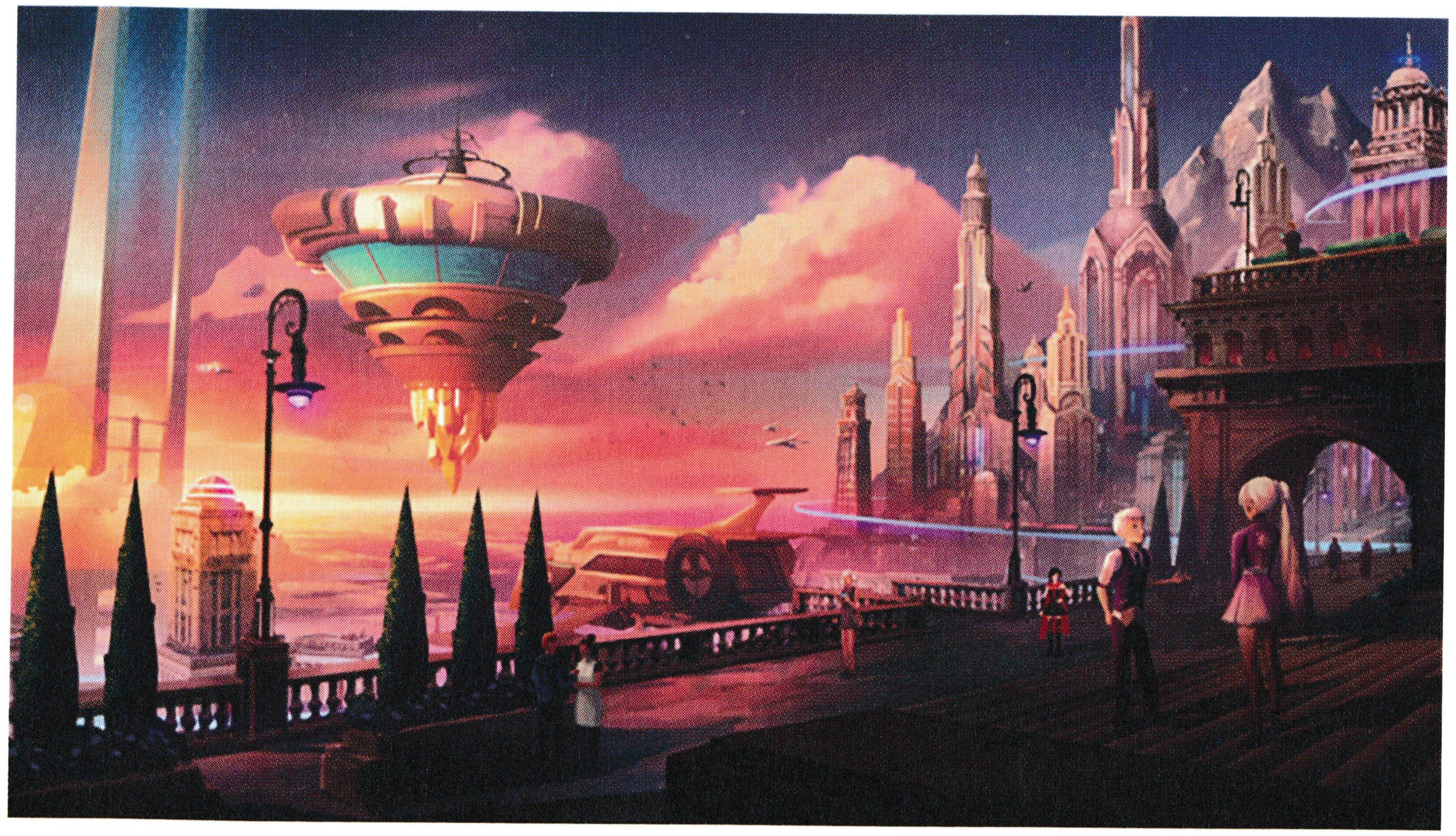

FRONT VIEW
ATLAS
RWBY7
ATLAS ACADEMY
ATLESIAN AIRSHIP
SCHNEE MANOR
FARMLAND
OLD MANTLE
FARMLAND
AIRPORT
NORTH


ATLAS
(UNDER SIDE)
*THIS IS LAYOUT REFERENCE
NOT REPRESENTATIVE OF FINAL LOOK
ATMOSPHERE FENCE & GRAVITY SUSPENSION TOWERS
AIRPORT
MILITARY FACILITIES
MILITARY FACILITIES
DUST CARGO INTAKE
CARGO TUBES TO MINES

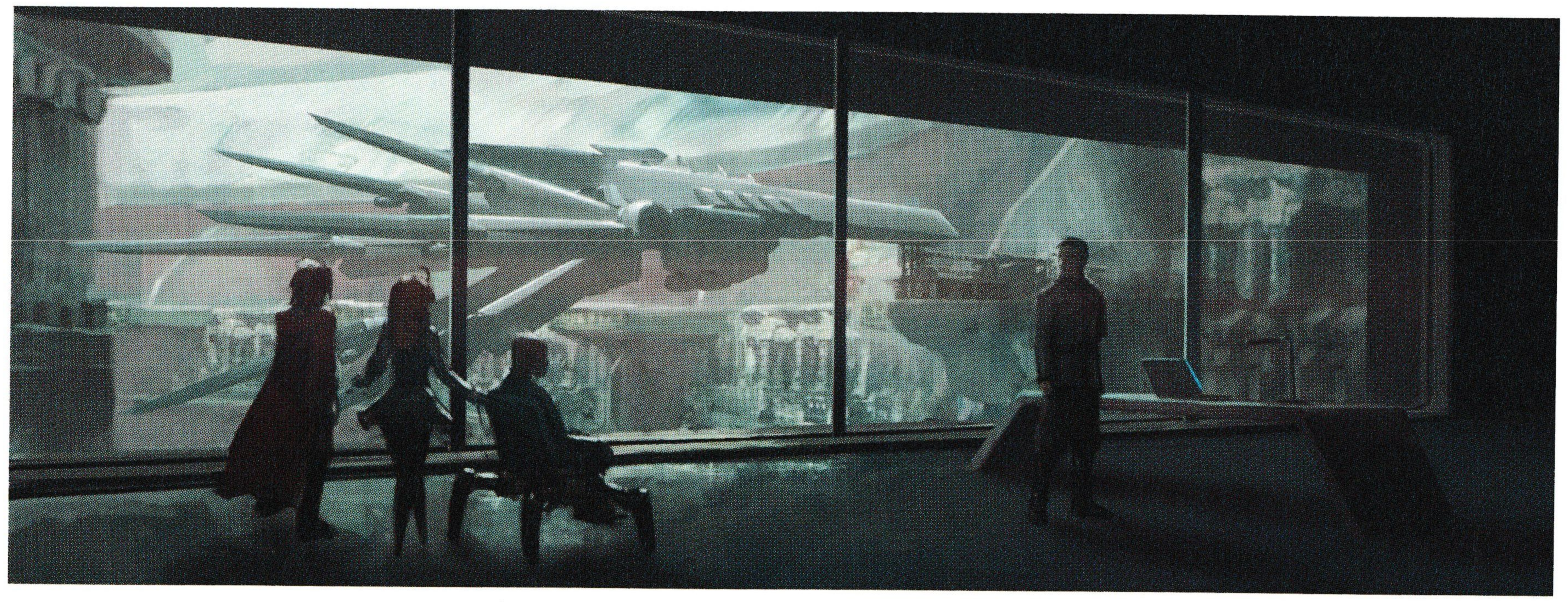

ATLAS
SIDE VIEW
*THIS IS LAYOUT REFERENCE
NOT REPRESENTATIVE OF FINAL LOOK
ATLAS ACADEMY
AIRPORT
MILITARY FACILITIES
DUST CARGO TUBES TO MINES

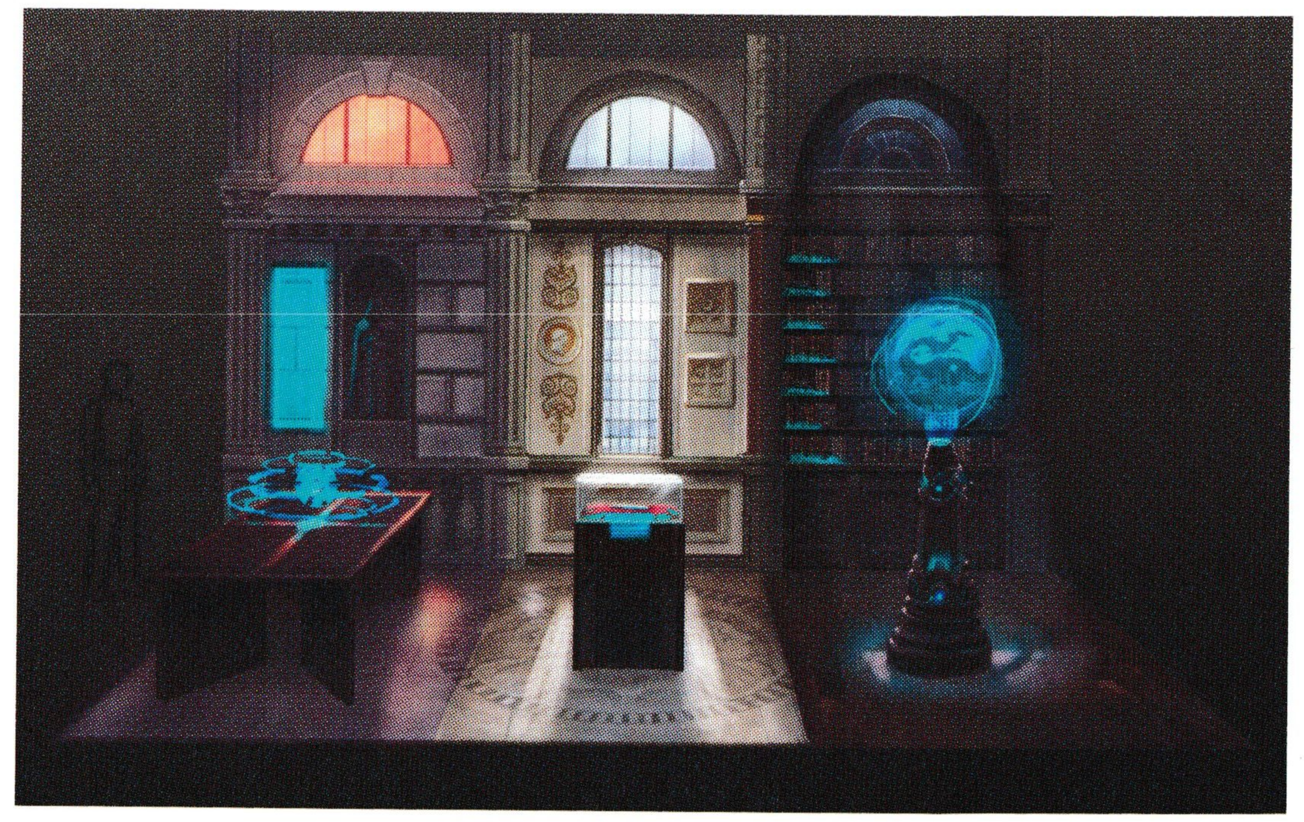

SCHNEE MANOR
ATLAS ACADEMY
MILITARY BASE
FARMLAND
MONORAIL SYSTEM
FARMLAND
AIRPORT
CLIMATE CONTROL
DUST TOWERS
w/ thrusters on bottom
ATLAS ROUGH LAYOUT

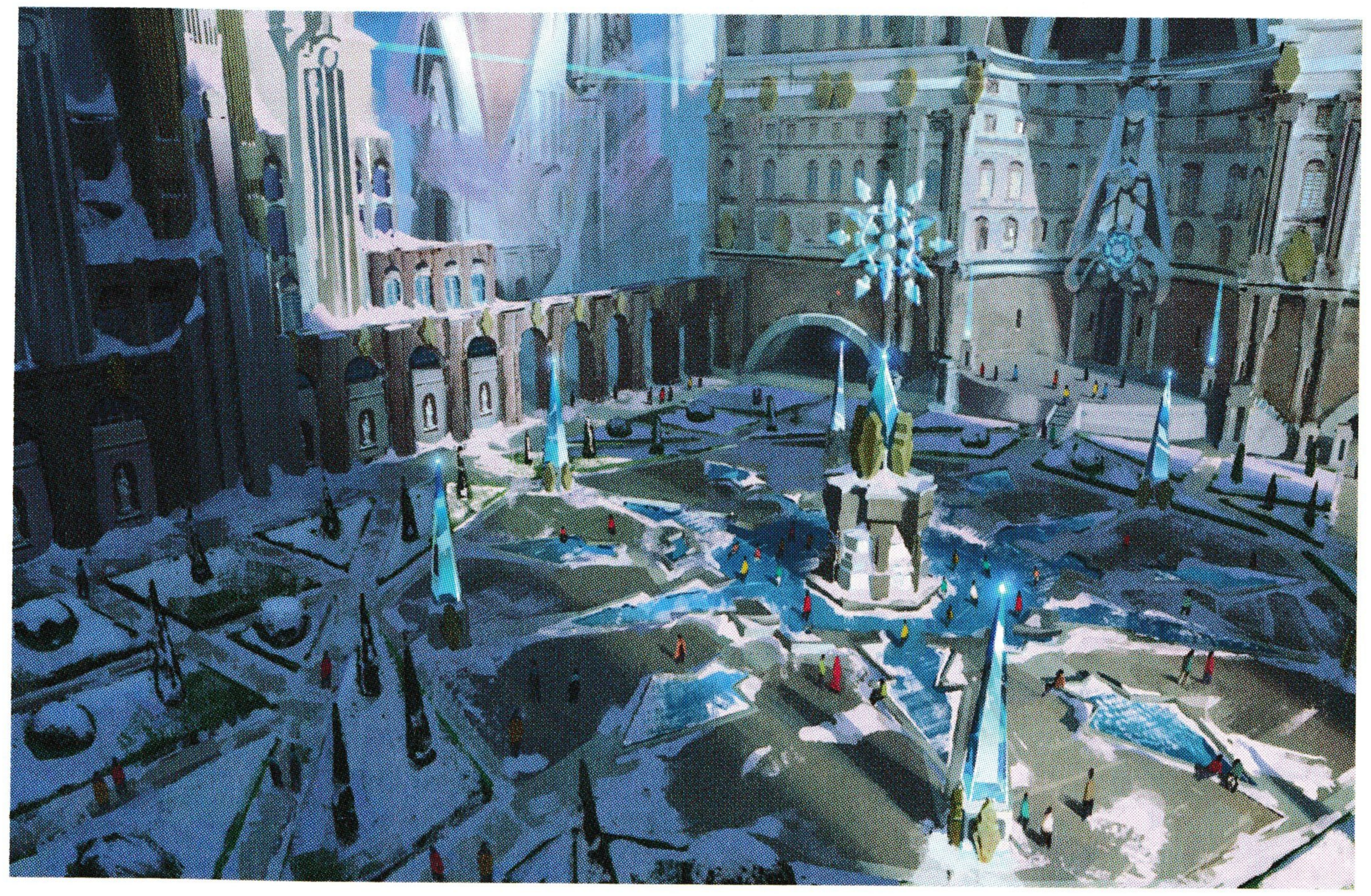

ATLAS
MANTLE
LOWER MANTLE
(SLUMS)
MINES

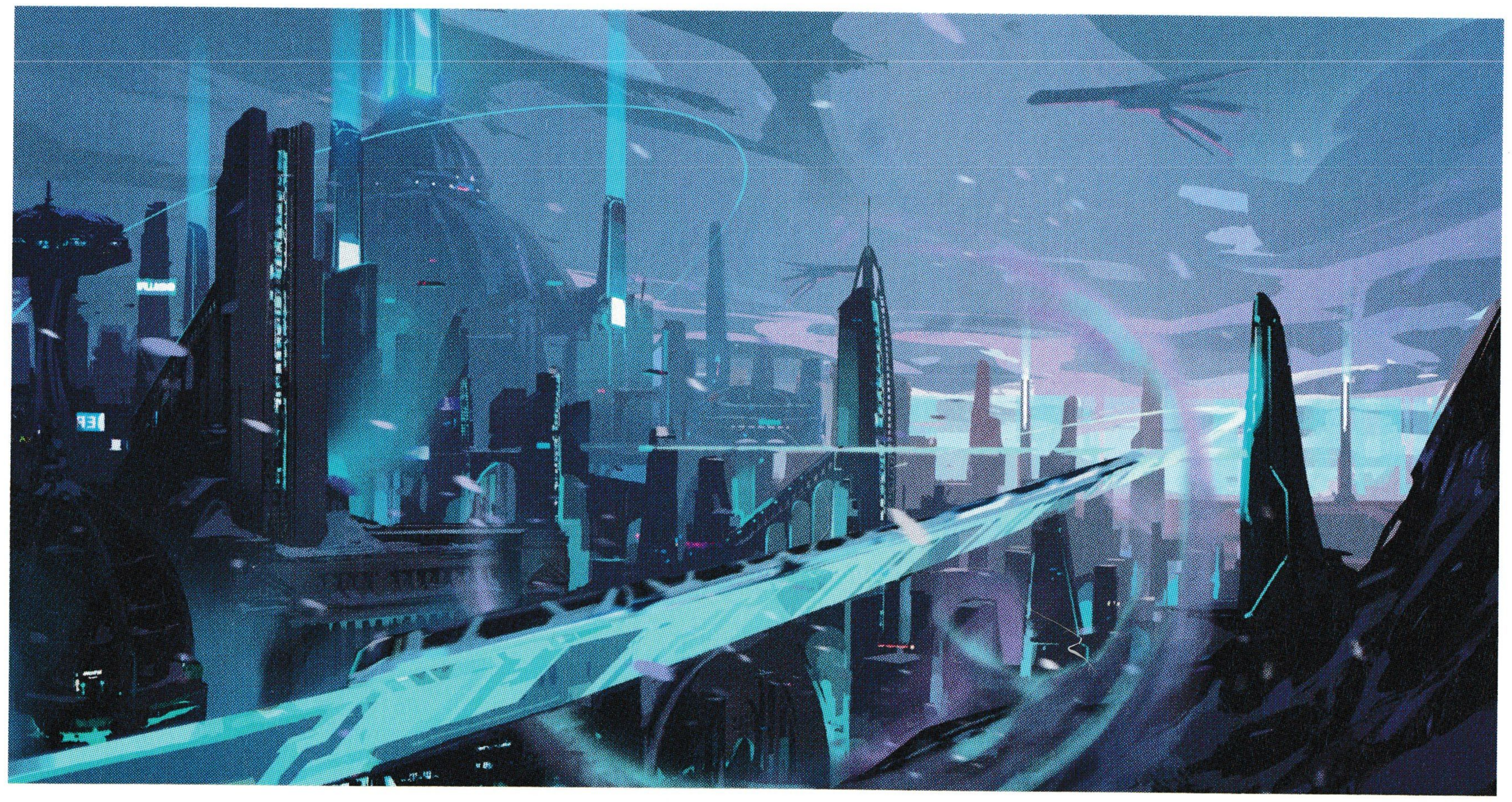






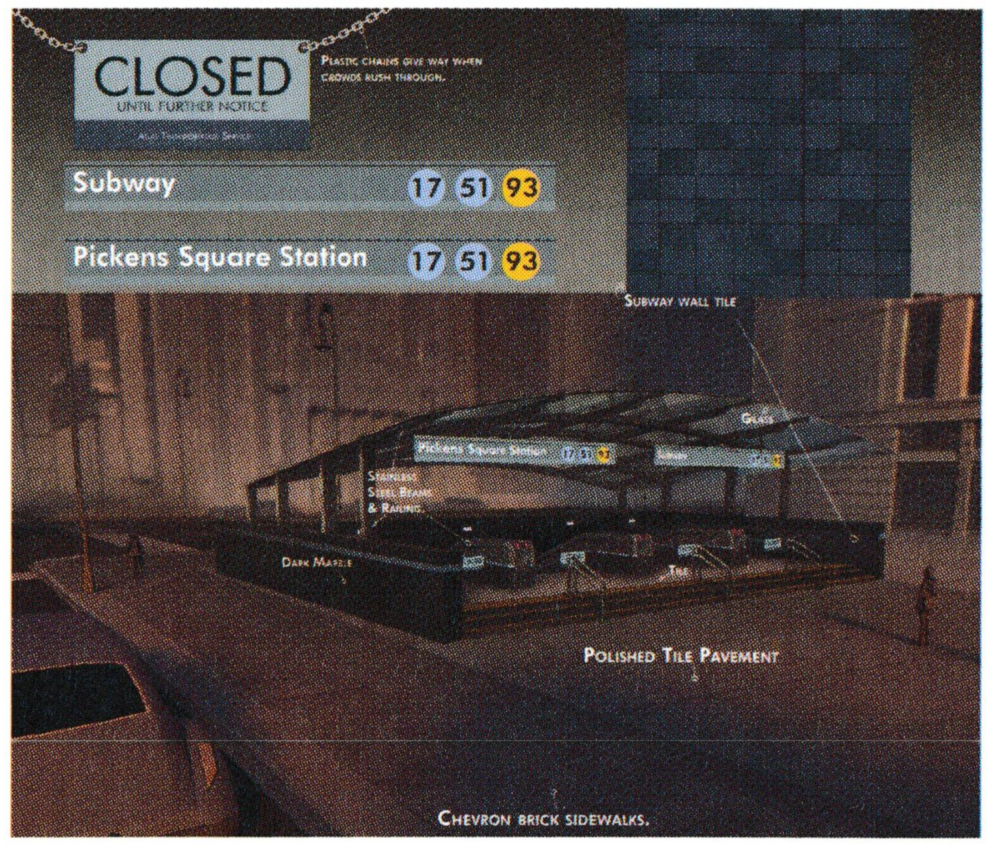




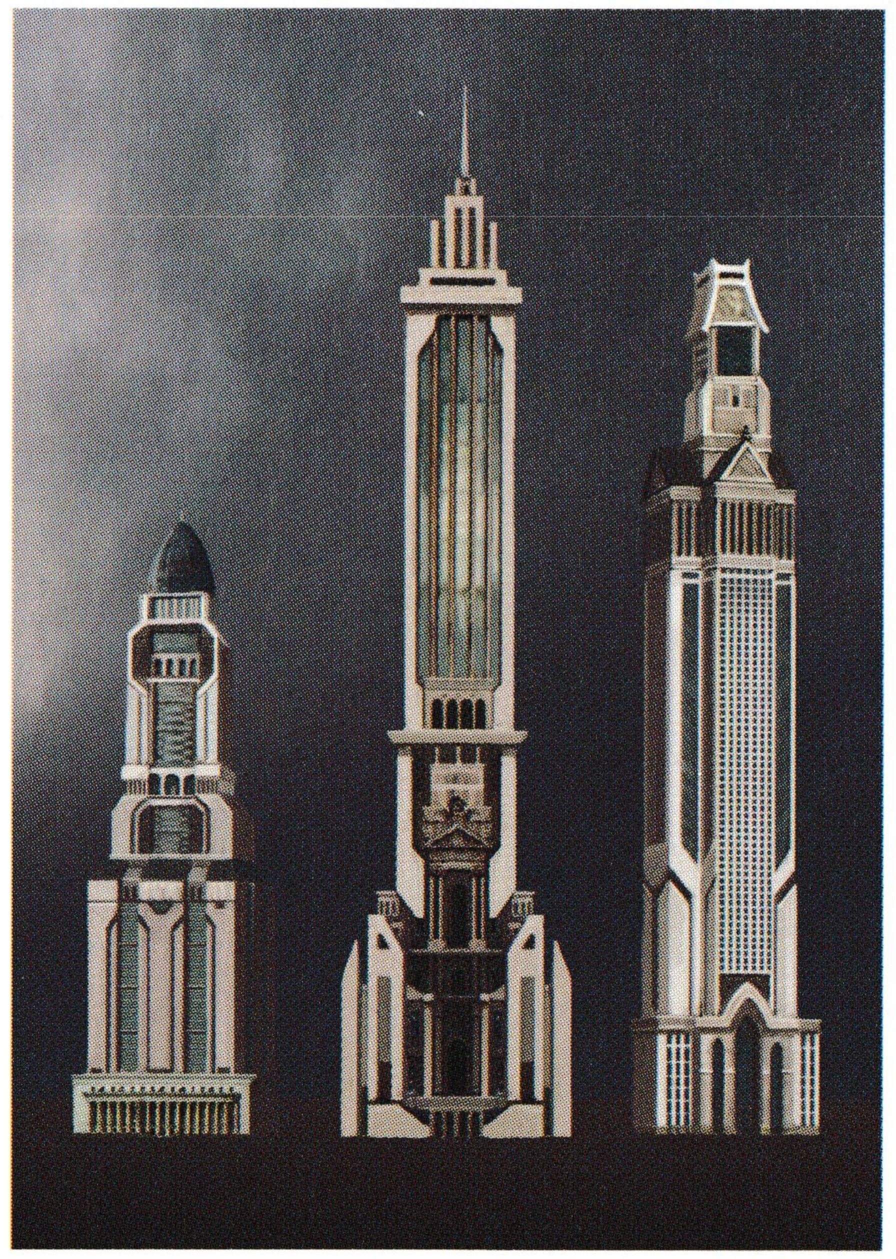


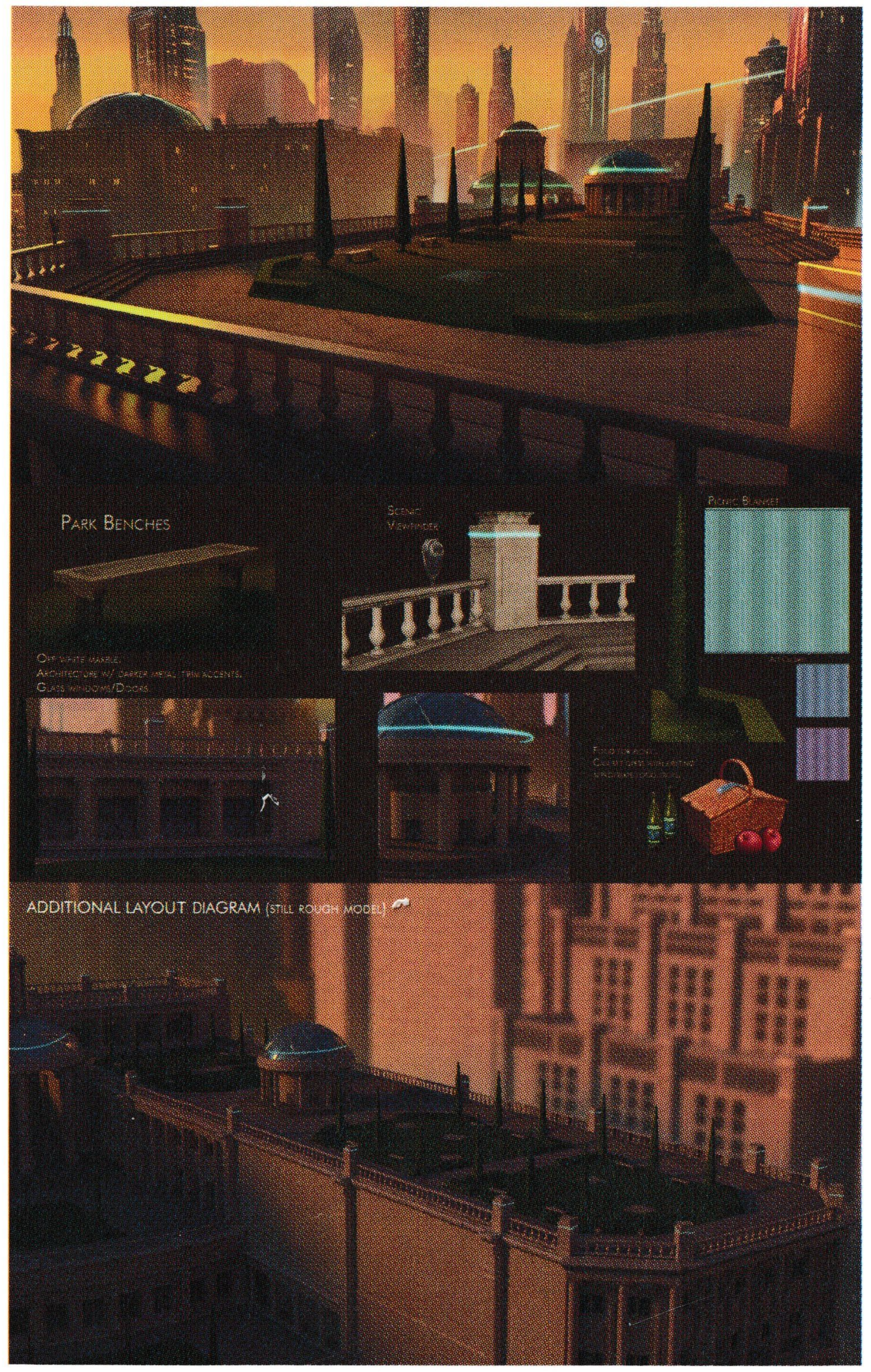
アトラス・シティ

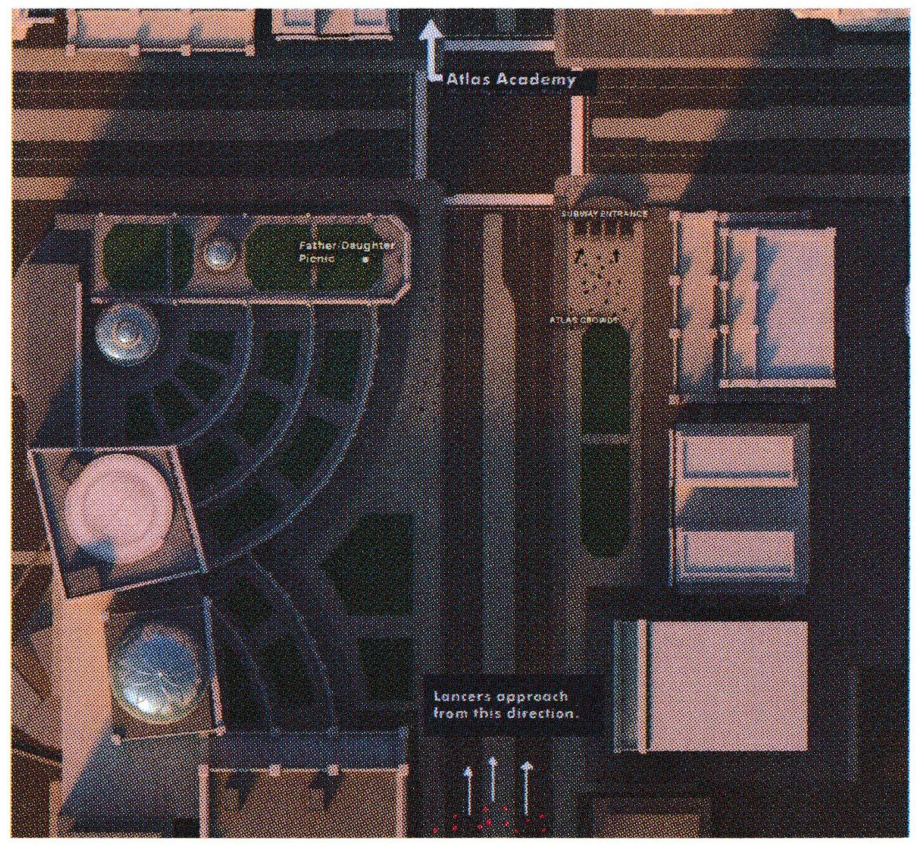


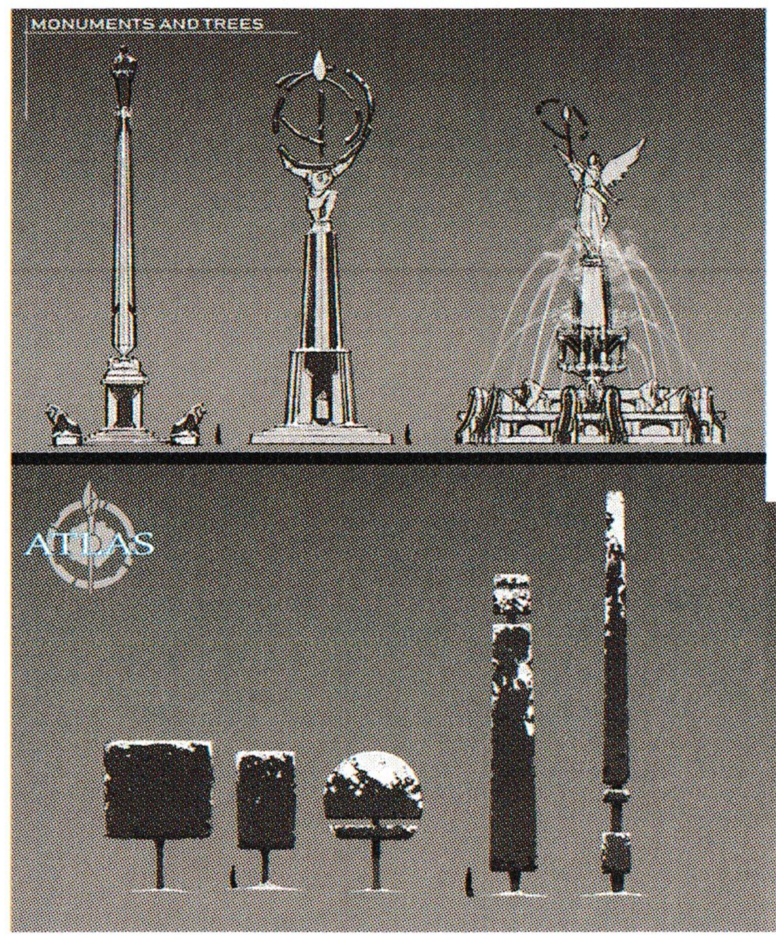

CLOSED
Subway 17 51 93
Pickens Square Station 17 51 93
Polished Tile Pavement
Chevron brick sidewalks.

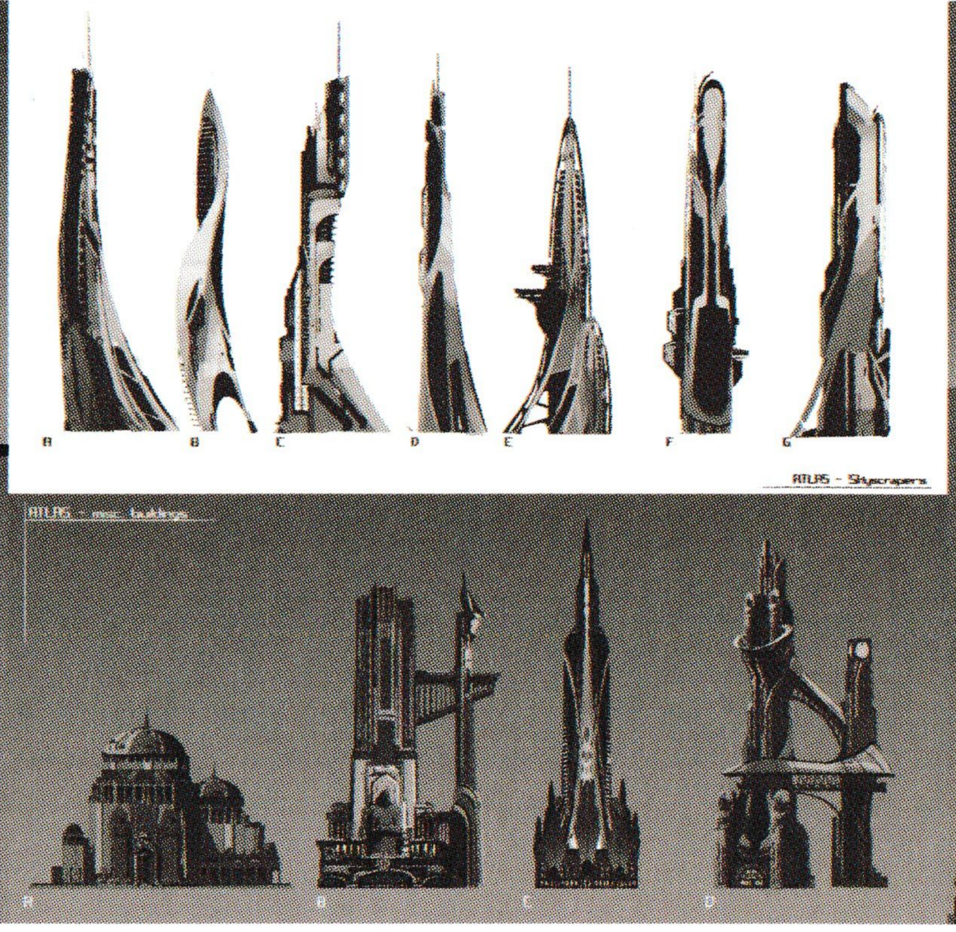


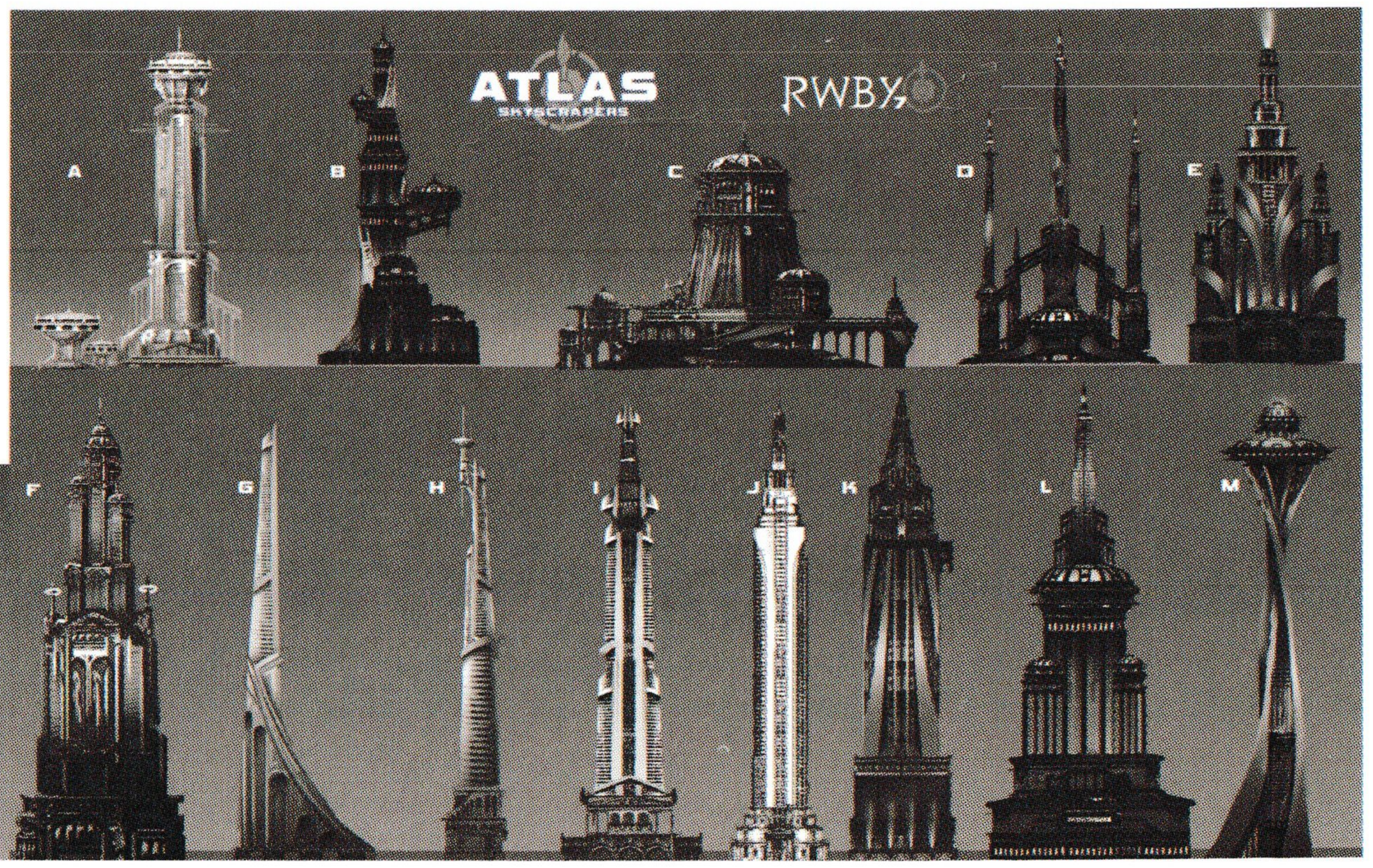



Park Benches
Additional Layout Diagram


Atlas Academy
Lancers approach from this direction.


MONUMENTS AND TREES
ATLAS



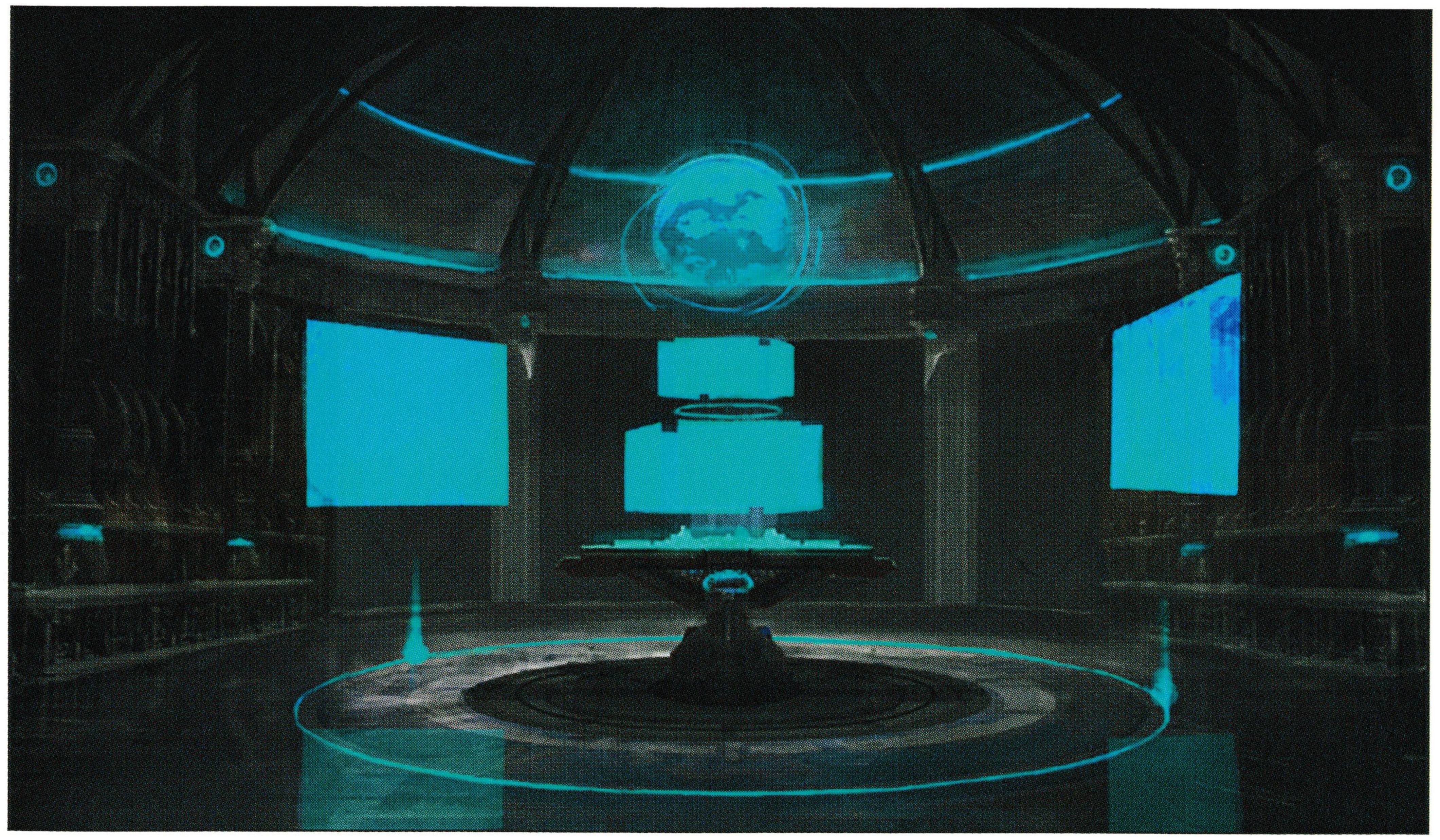

ATLAS
SKYSCRAPERS
RWBY
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M

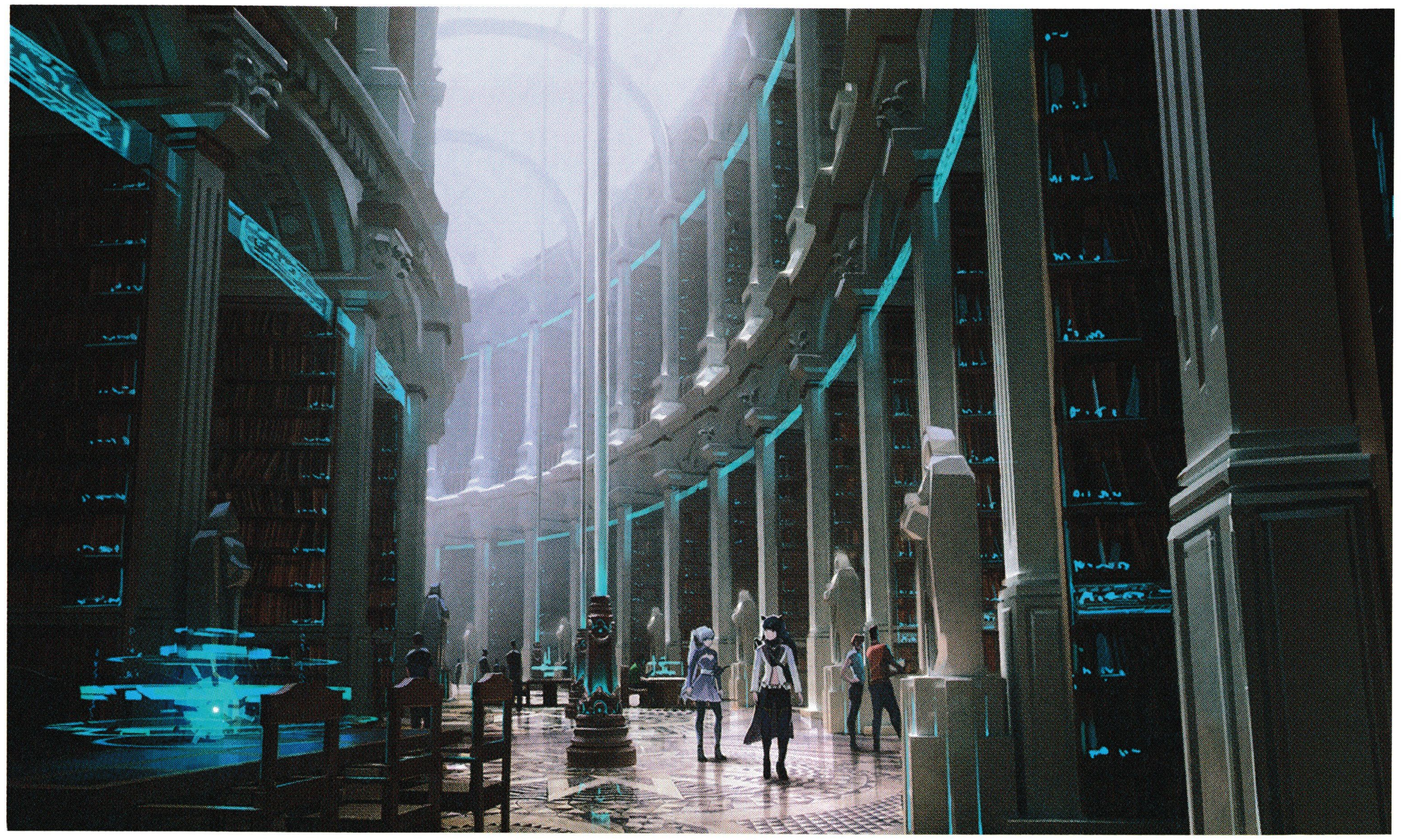
BACKGROUNDS

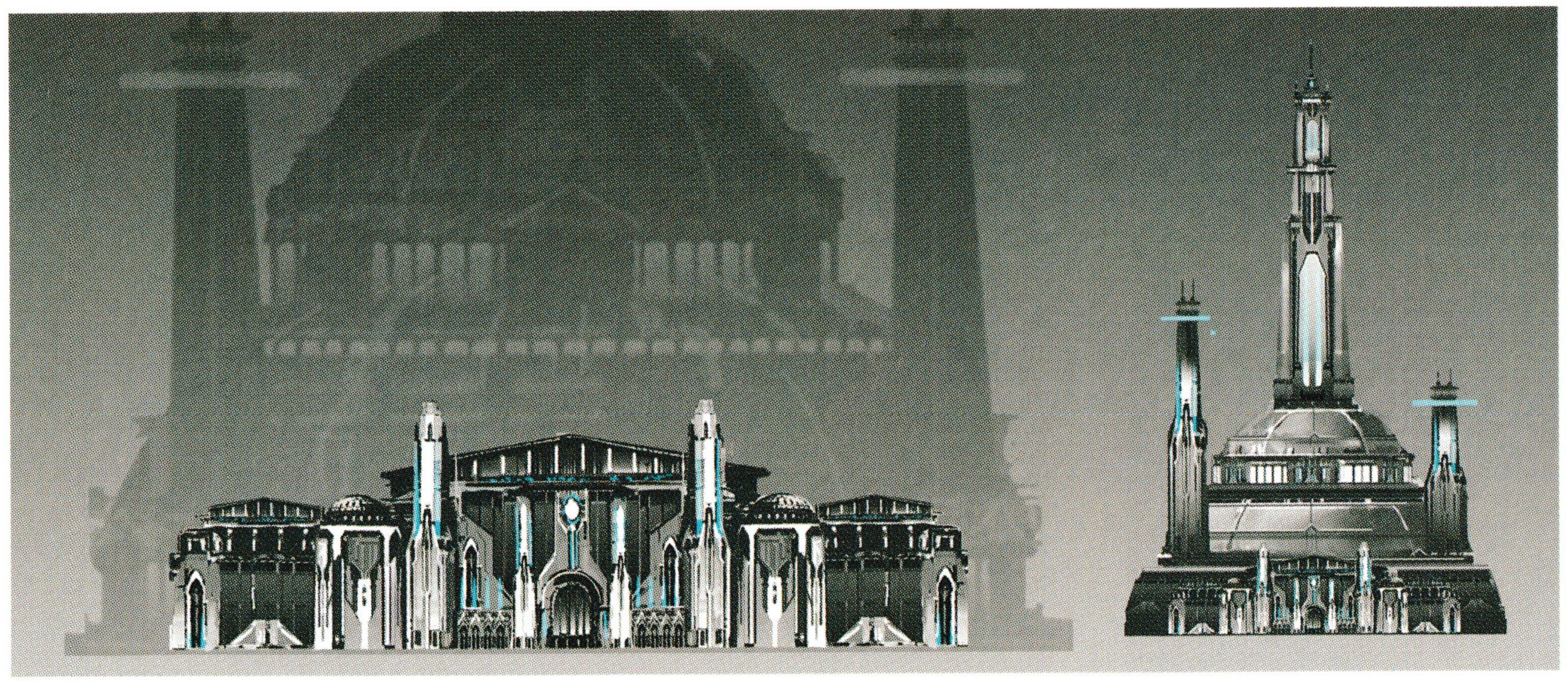




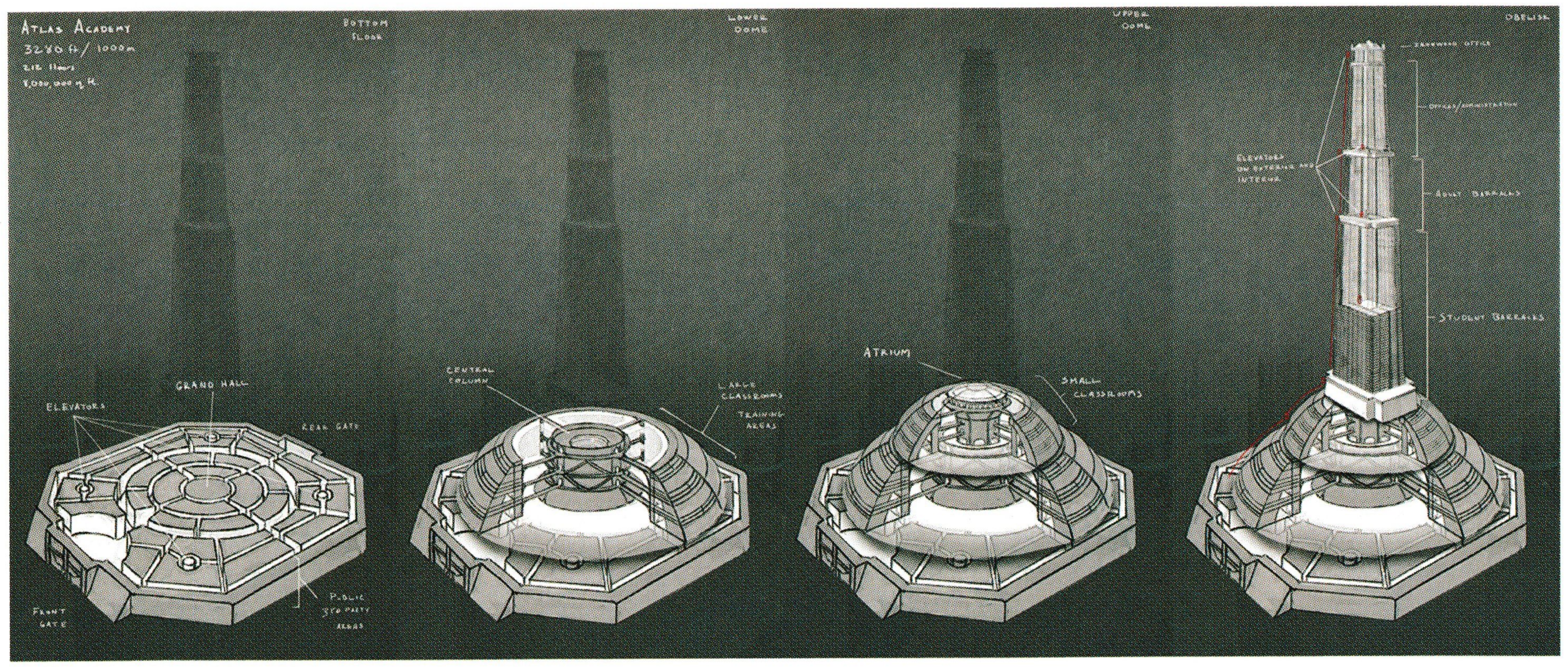
アトラス・アカデミー





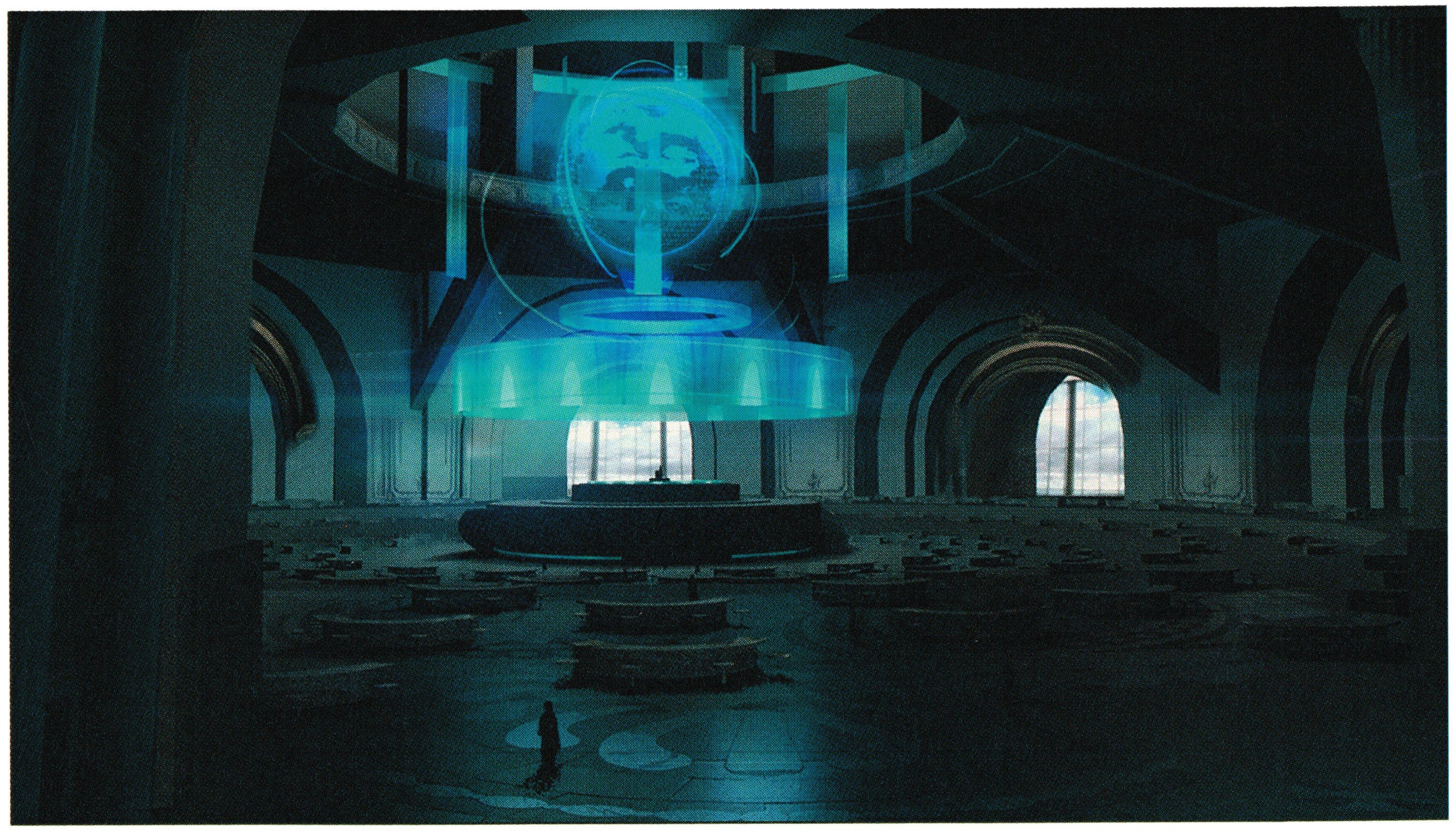





Atlas Academy
3280 ft / 1000m
Bottom Floor
Lower Dome
Upper Dome
Obelisk
Elevators
Grand Hall
Rear Gate
Front Gate
Public 3rd Party Areas
Central Column
Large Classrooms
Training Areas
Atrium
Small Classrooms
Adult Barracks
Student Barracks









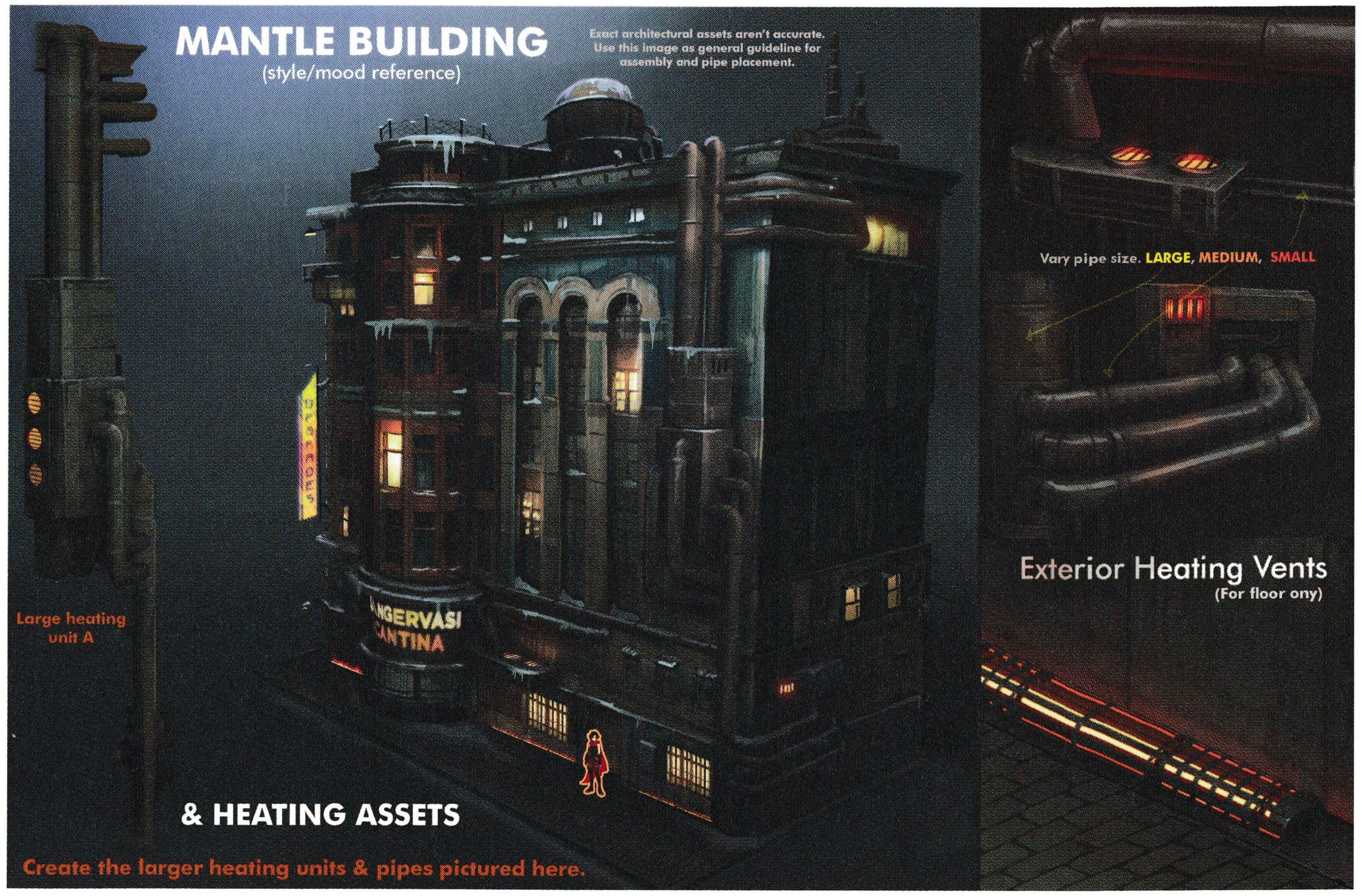


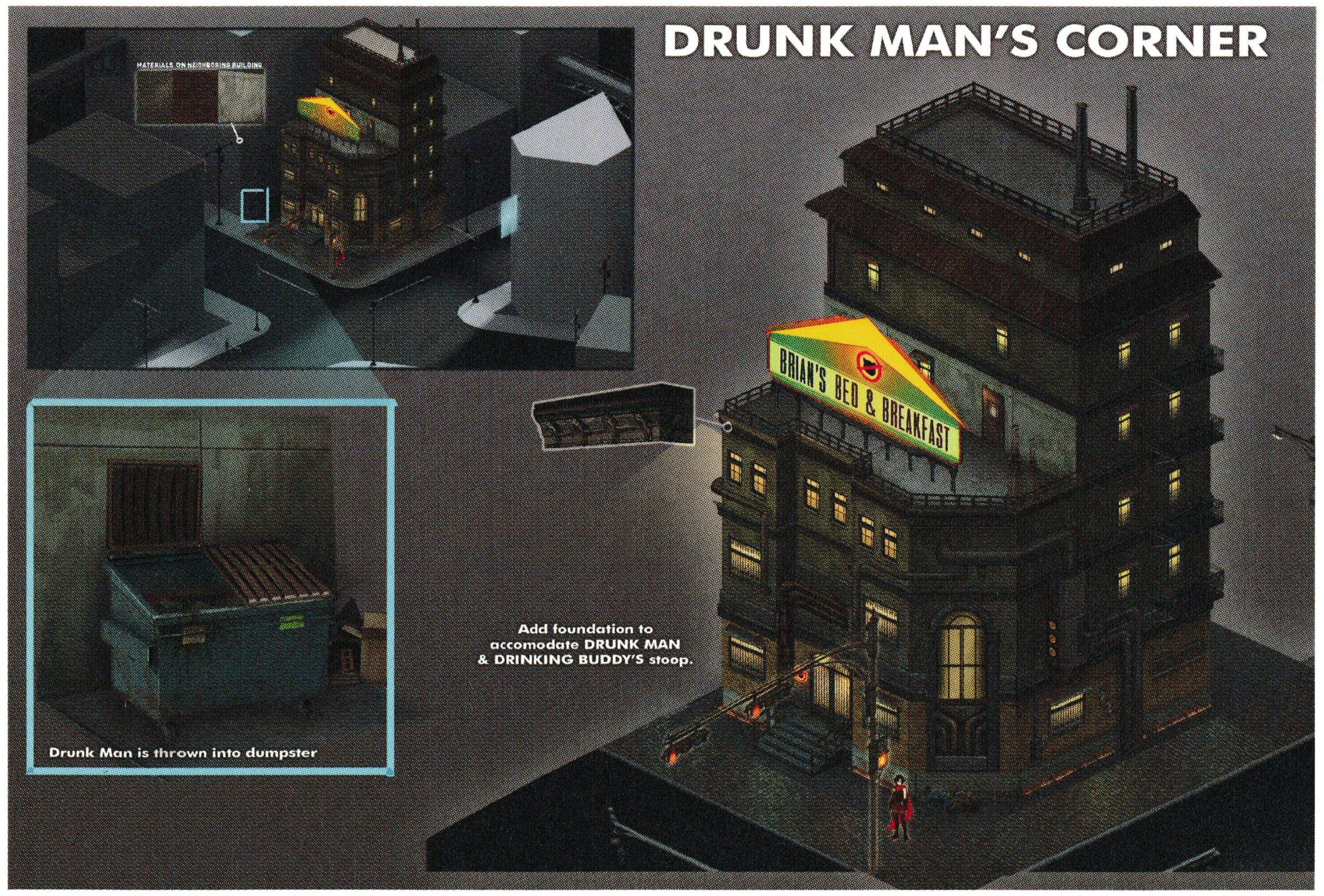


マントル

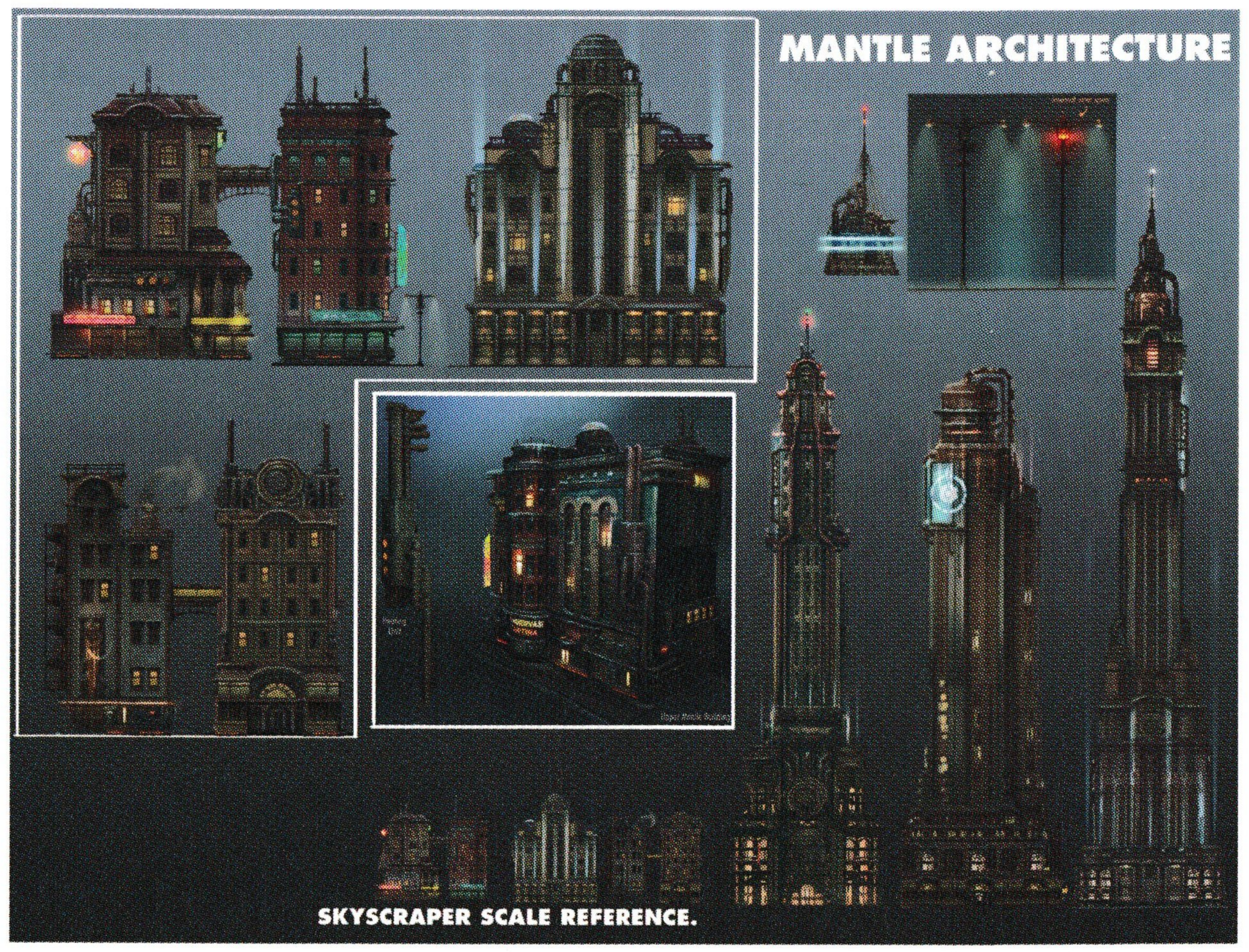


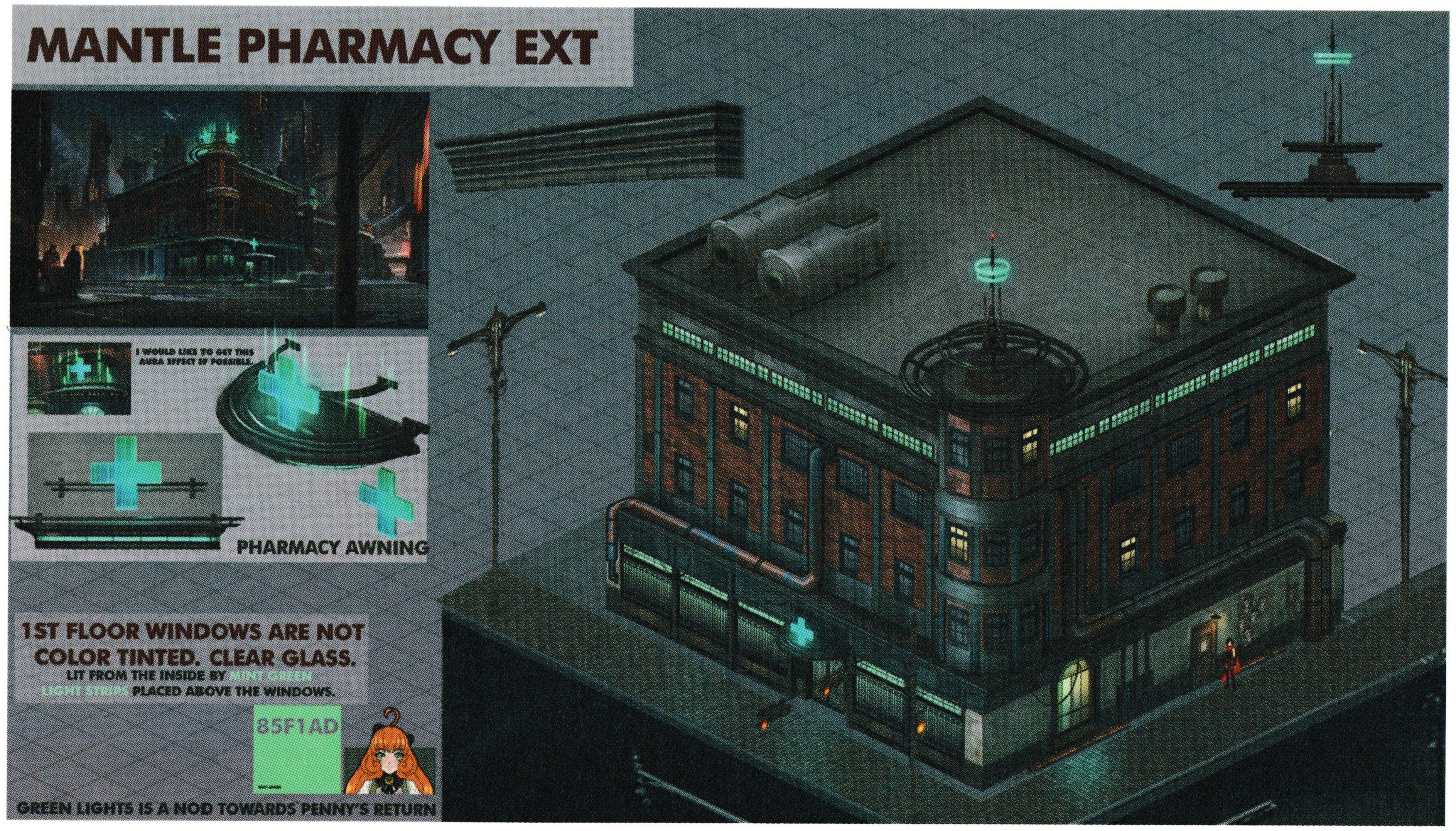

MANTLE SHOULD BE RAINY, BUT NOT SNOW COVERED
UNTIL LATER IN THE SEASON
WHEN THE HEAT IS TURNED OFF .
UILDING DESIGN IS NOT FINAL
(ALT LIGHTING, DAYTIME)


MANTLE BUILDING
(style/mood reference)
Exact architectural assets aren't accurate. Use this image as general guideline for assembly and pipe placement.
Vary pipe size. LARGE, MEDIUM, SMALL
Exterior Heating Vents
(For floor ony)
Large heating unit A
& HEATING ASSETS
Create the larger heating units & pipes pictured here.

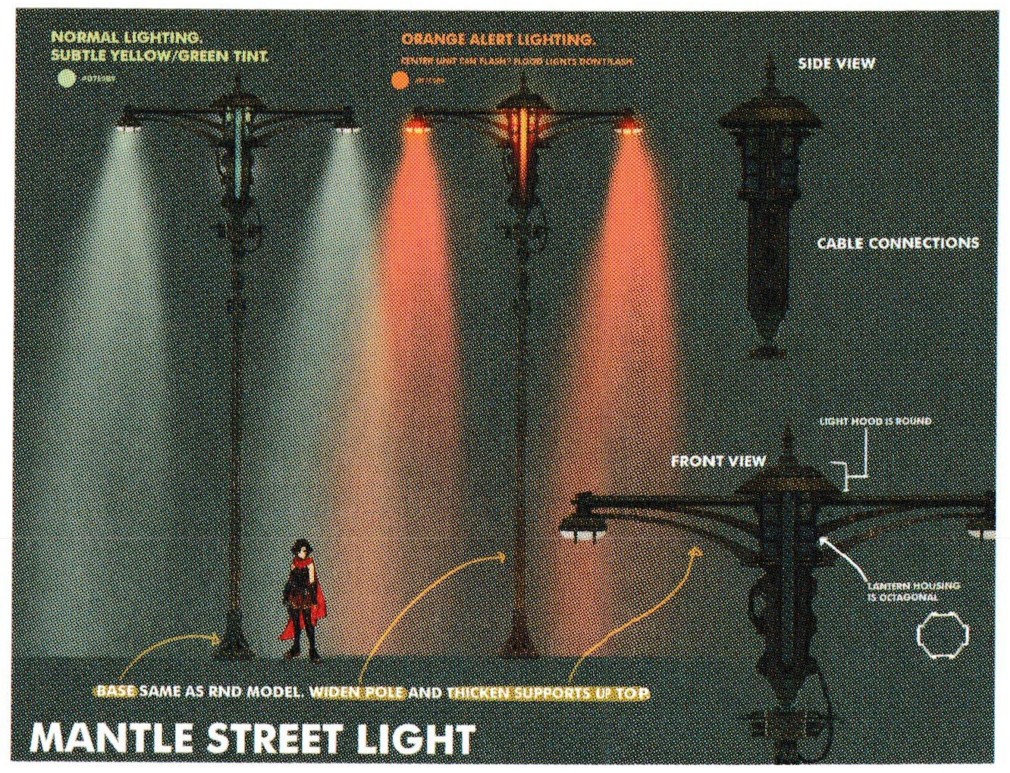

DRUNK MAN'S CORNER
BRIAN'S BED & BREAKFAST
Add foundation to accomodate DRUNK MAN & DRINKING BUDDY'S stoop.
Drunk Man is thrown into dumpster

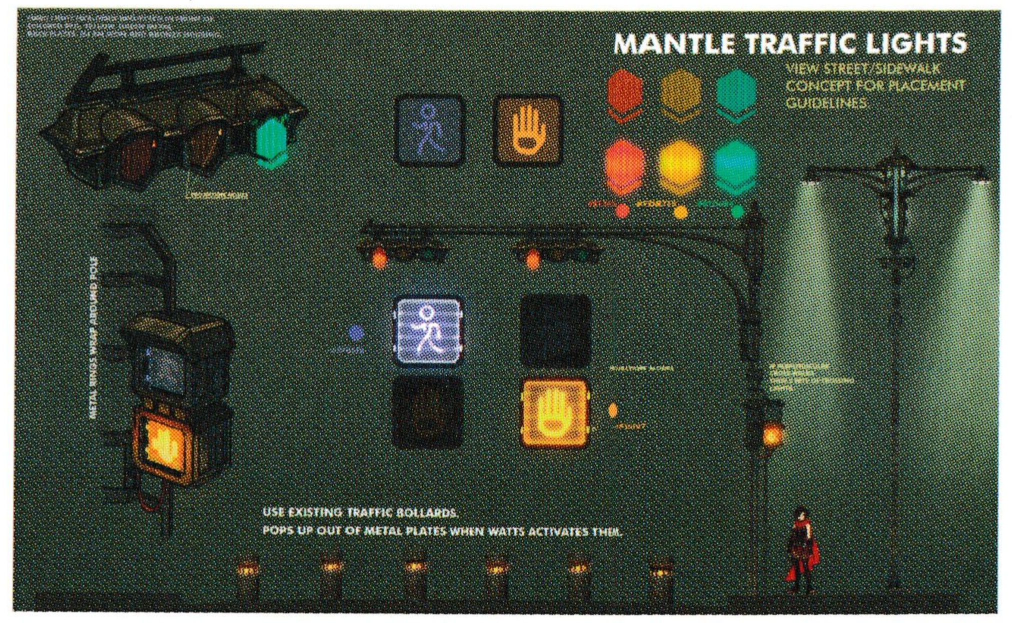

MANTLE ARCHITECTURE MOOD
Not representative of exact assets.


MANTLE ARCHITECTURE
SKYSCRAPER SCALE REFERENCE.

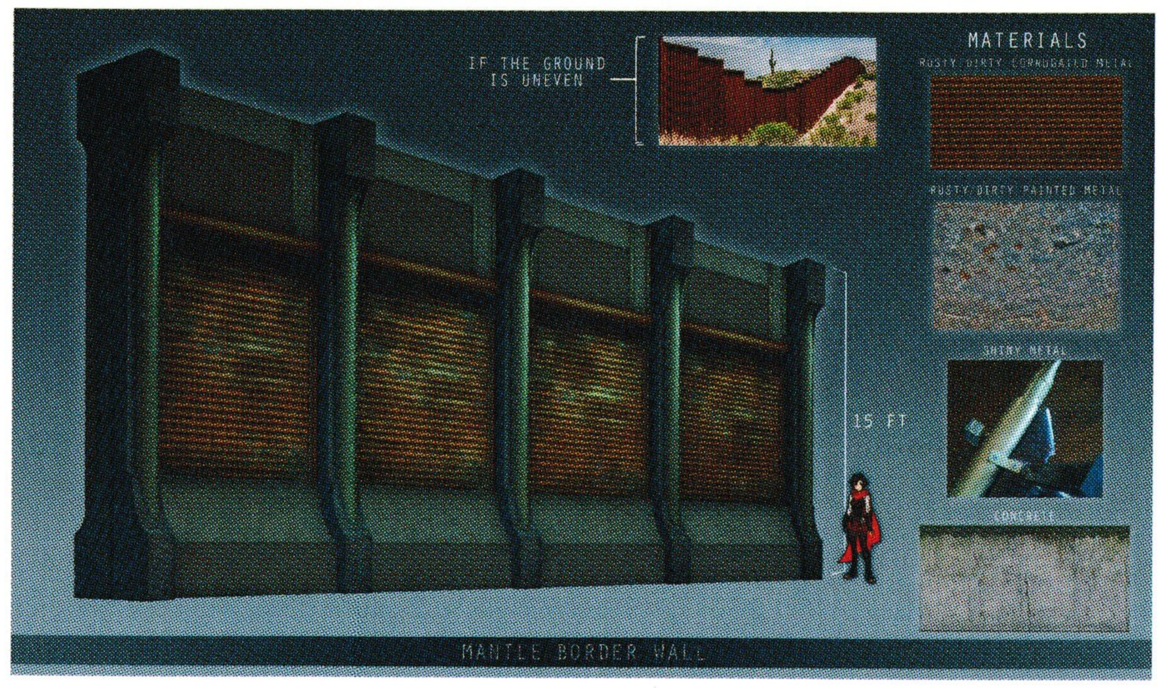

MANTLE PHARMACY EXT
I WOULD LIKE TO GET THIS AURA EFFECT IF POSSIBLE.
PHARMACY AWNING
1ST FLOOR WINDOWS ARE NOT COLOR TINTED, CLEAR GLASS.
LIT FROM THE INSIDE BY MINT GREEN LIGHT STRIPS PLACED ABOVE THE WINDOWS.
85F1AD
GREEN LIGHTS IS A NOD TOWARDS PENNY'S RETURN

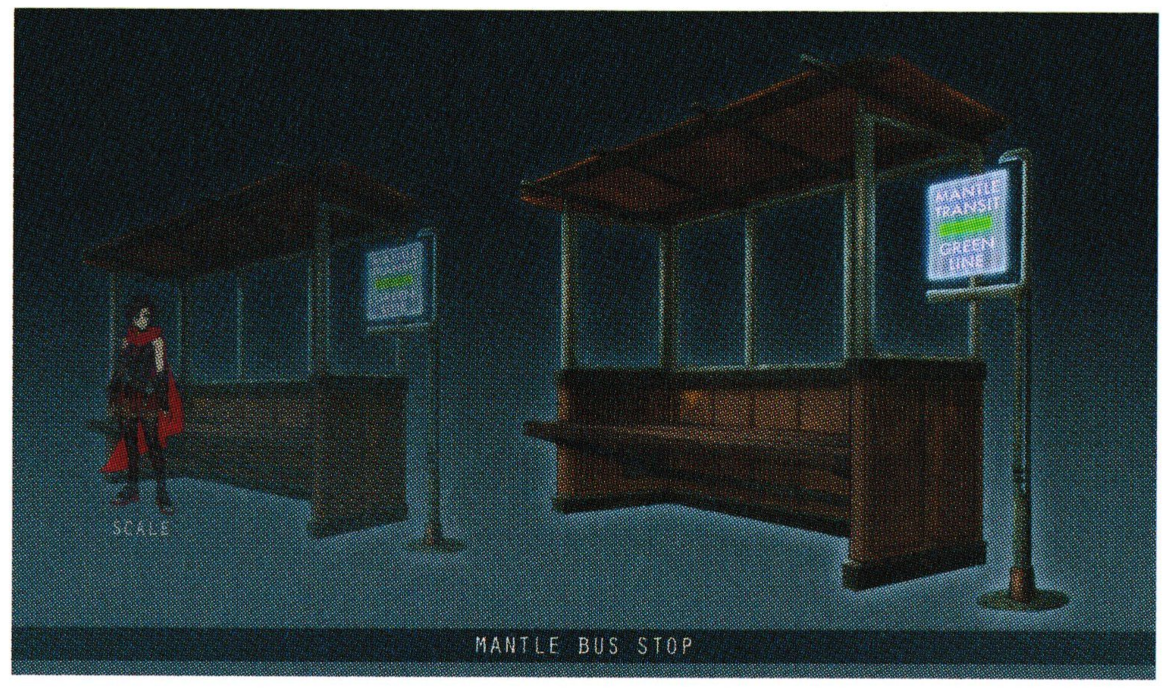

GENERAL STORE
CRATER CAFE
MARKET
GROCERY MARKET
LIQUOR
CURFEW IS IN EFFECT
SANGERVASI CANTINA
96
OPEN 24 HOURS
ONE LIEN SHOP
TUNDRA SHIPPING
OASIS
MINING GEAR
SDC MANTLE OUTREACH OFFICES
SNOW MOUNTAIN THRIFT SHOPPE
WELDING AND SMITHING
MOTEL NO VACANCY
V.O.A
24 HOUR PIT STOP
VAGRANT HOSTELS
NO FREE RESTROOMS
MANTLE SIGNS

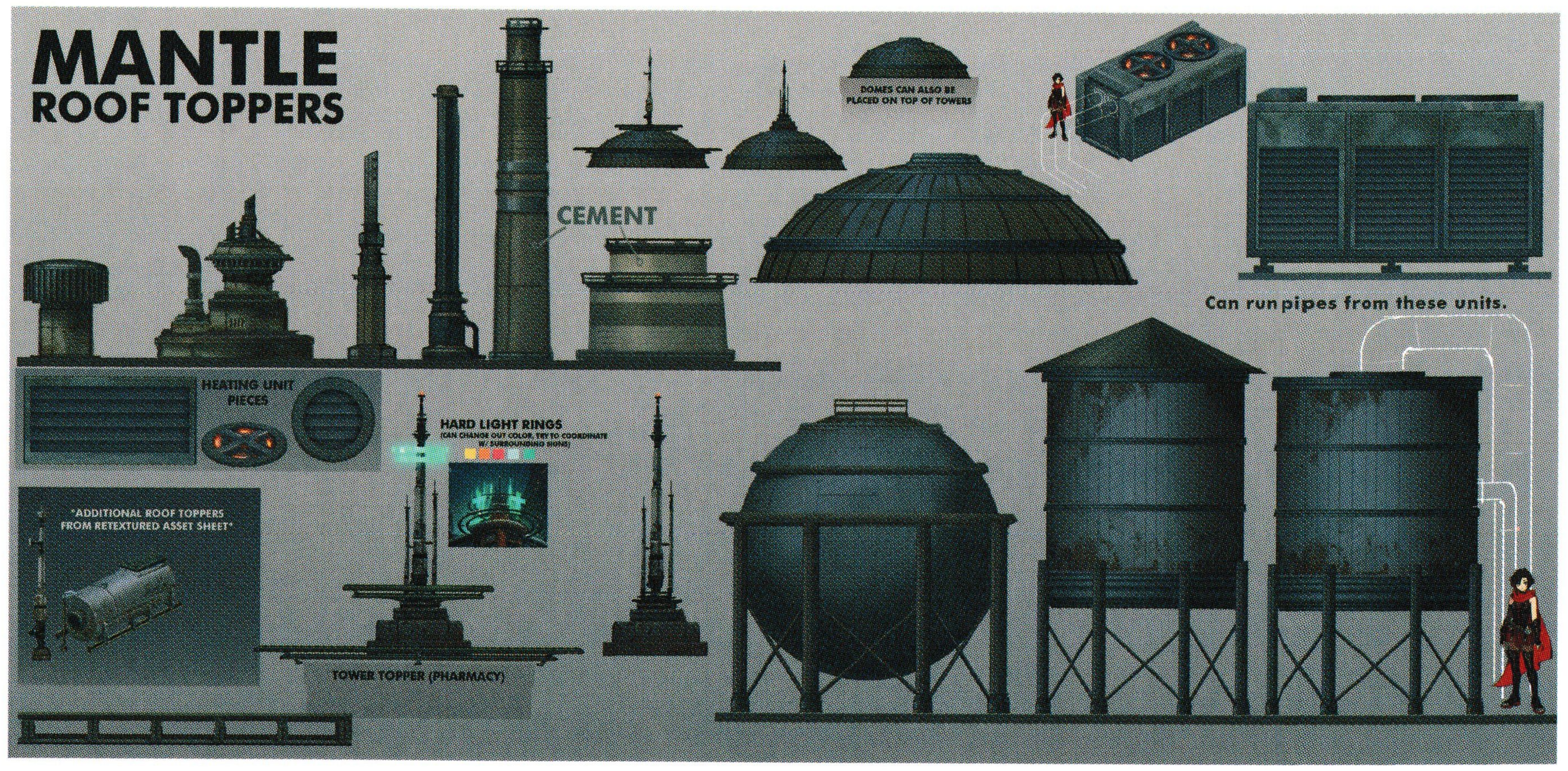

NORMAL LIGHTING. SUBTLE YELLOW/GREEN TINT.
ORANGE ALERT LIGHTING.
SIDE VIEW
CABLE CONNECTIONS
FRONT VIEW
MANTLE STREET LIGHT

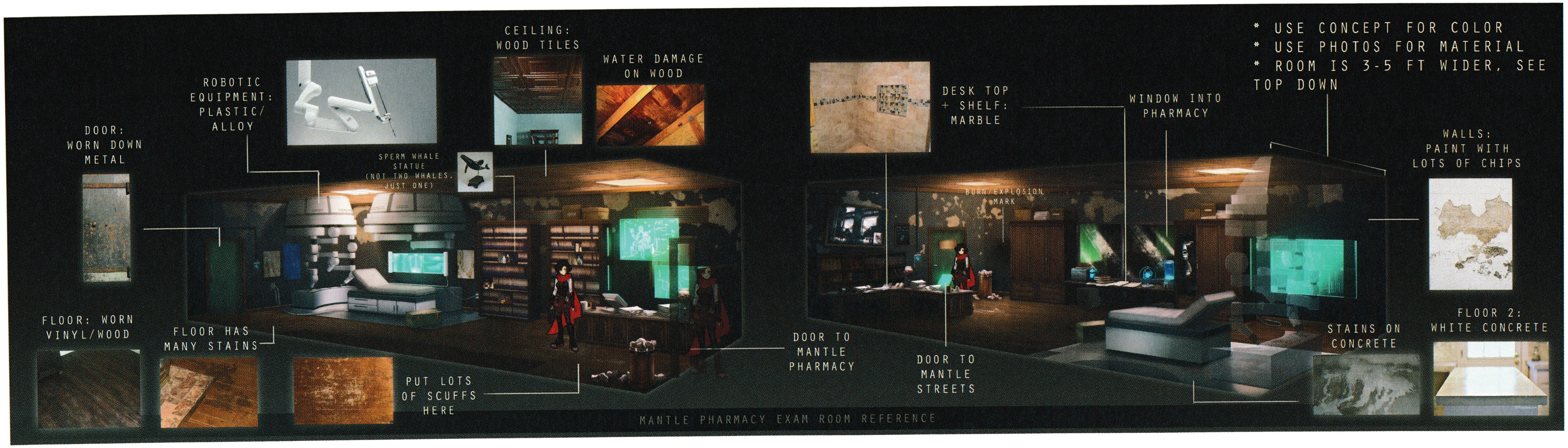

MANTLE TRAFFIC LIGHTS


MISTRAL SLUMS: SINGLE STORY BUILDINGS

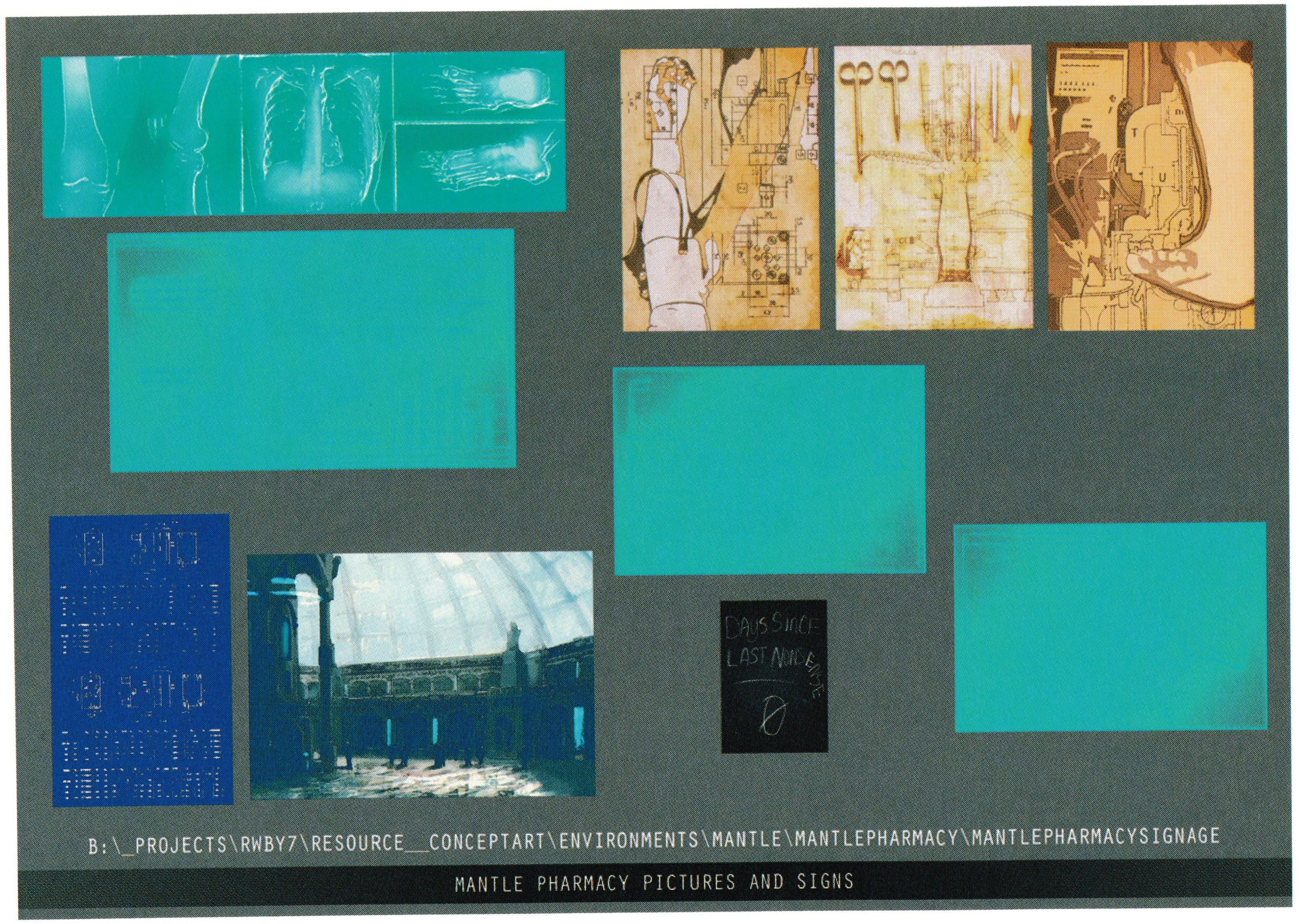

IF THE GROUND IS UNEVEN
MATERIALS
15 FT
MANTLE BORDER WALL


SCALE
MANTLE BUS STOP


MANTLE
ROOF TOPPERS
CEMENT
Can run pipes from these units.
HEATING UNIT PIECES
HARD LIGHT RINGS
ADDITIONAL ROOF TOPPERS FROM RETEXTURED ASSET SHEET
TOWER TOPPER (PHARMACY)

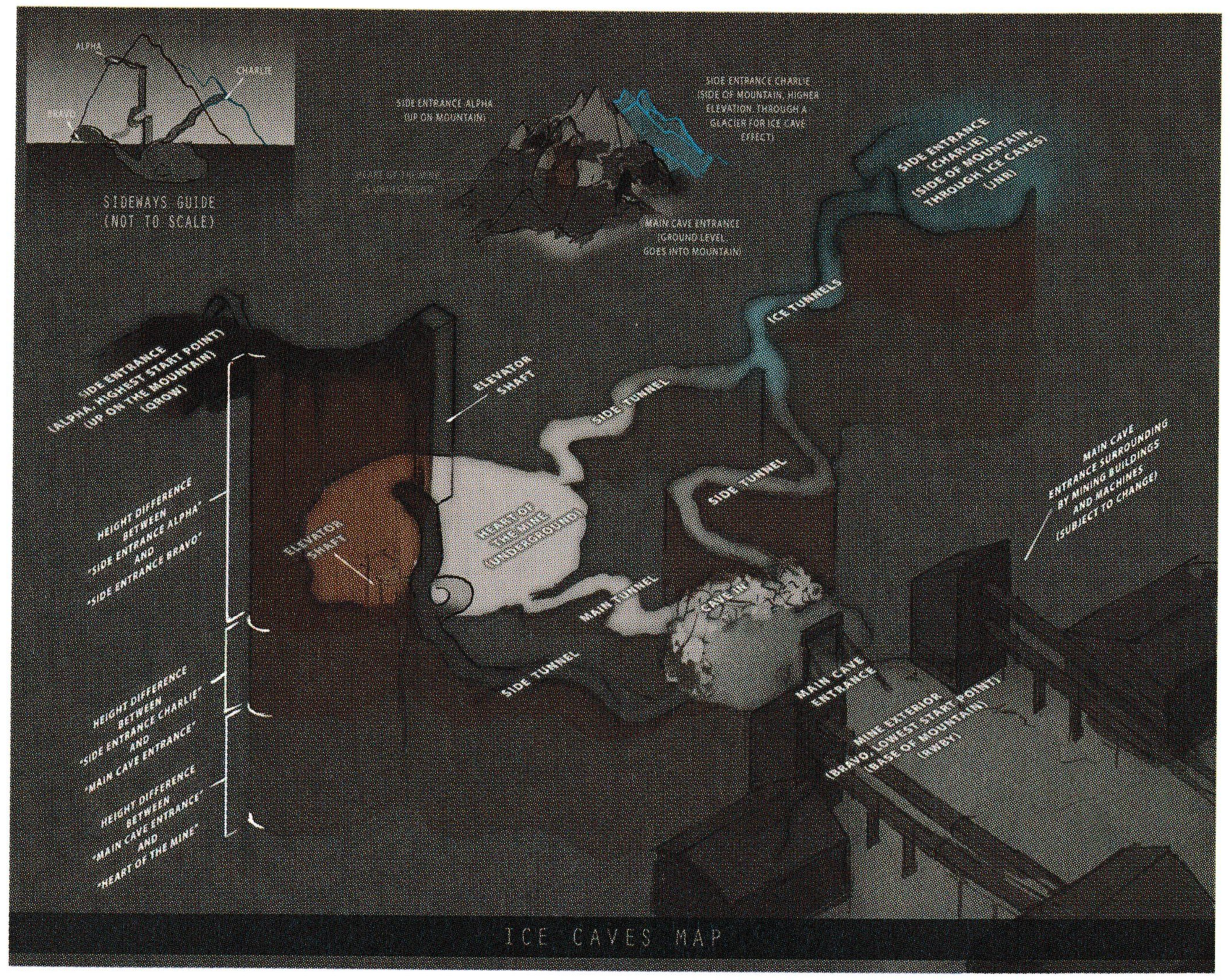

DOOR:
WORN DOWN
METAL
ROBOTIC
EQUIPMENT:
PLASTIC/
ALLOY
CEILING:
WOOD TILES
WATER DAMAGE
ON WOOD
SPERM WHALE
STATUE
(NOT TWO WHALES,
JUST ONE)
DESK TOP
+ SHELF:
MARBLE
WINDOW INTO
PHARMACY
* USE CONCEPT FOR COLOR
* USE PHOTOS FOR MATERIAL
* ROOM IS 3-5 FT WIDER, SEE
TOP DOWN
WALLS:
PAINT WITH
LOTS OF CHIPS
BURN/EXPLOSION
MARK
FLOOR: WORN
VINYL/WOOD
FLOOR HAS
MANY STAINS
PUT LOTS
OF SCUFFS
HERE
DOOR TO
MANTLE
PHARMACY
DOOR TO
MANTLE
STREETS
STAINS ON
CONCRETE
FLOOR 2:
WHITE CONCRETE
MANTLE PHARMACY EXAM ROOM REFERENCE

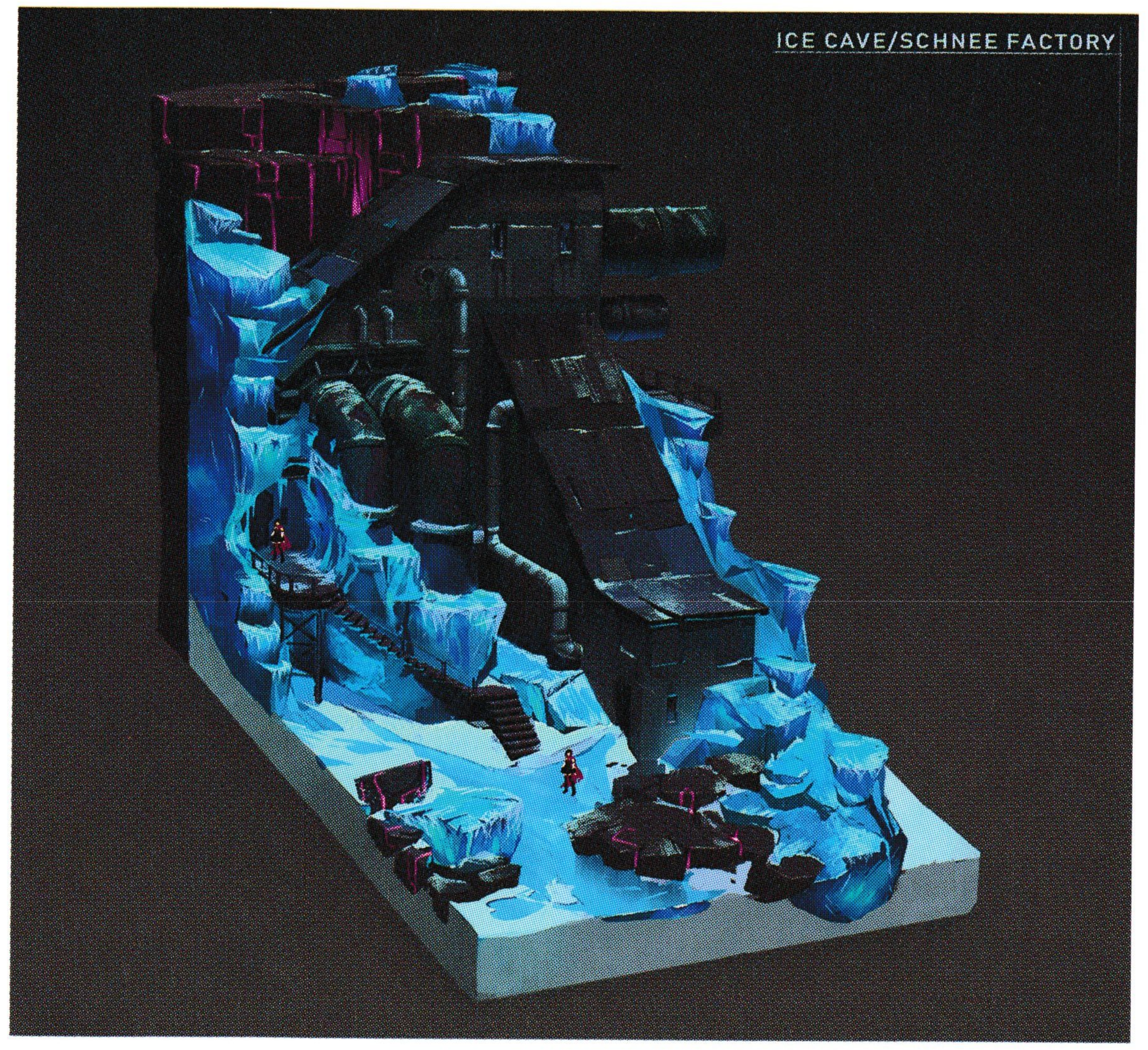
ピエトロの店


B:_PROJECTS\RWBY7\RESOURCE__CONCEPTART\ENVIRONMENTS\MANTLE\MANTLEPHARMACY\MANTLEPHARMACYSIGNAGE
MANTLE PHARMACY PICTURES AND SIGNS

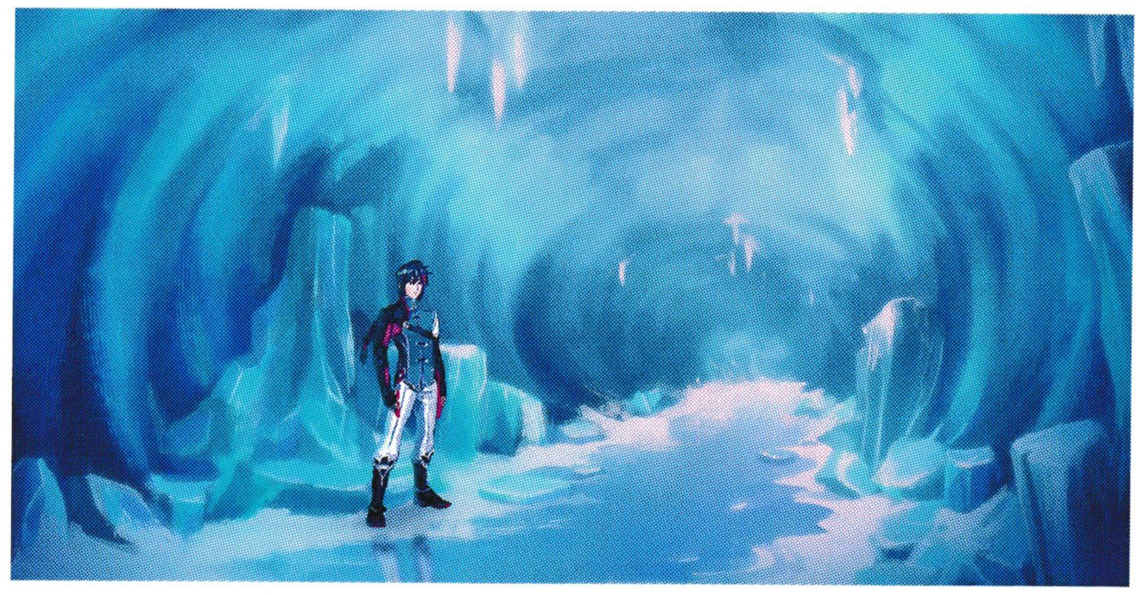
BACKGROUNDS



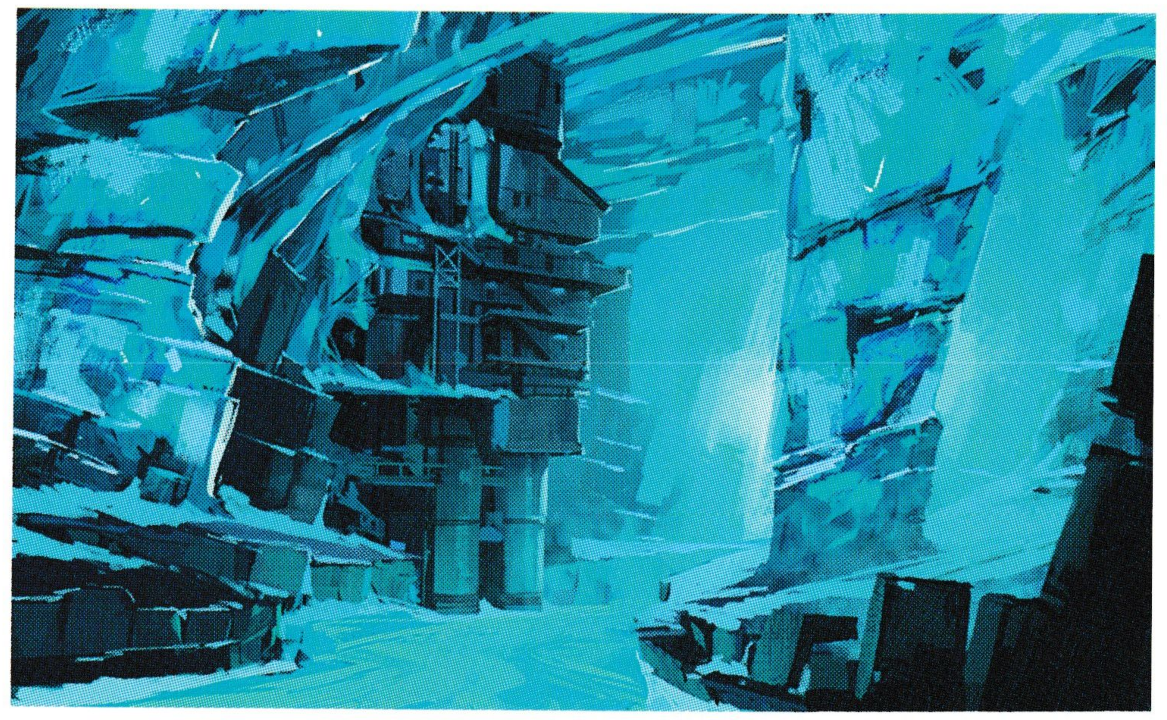


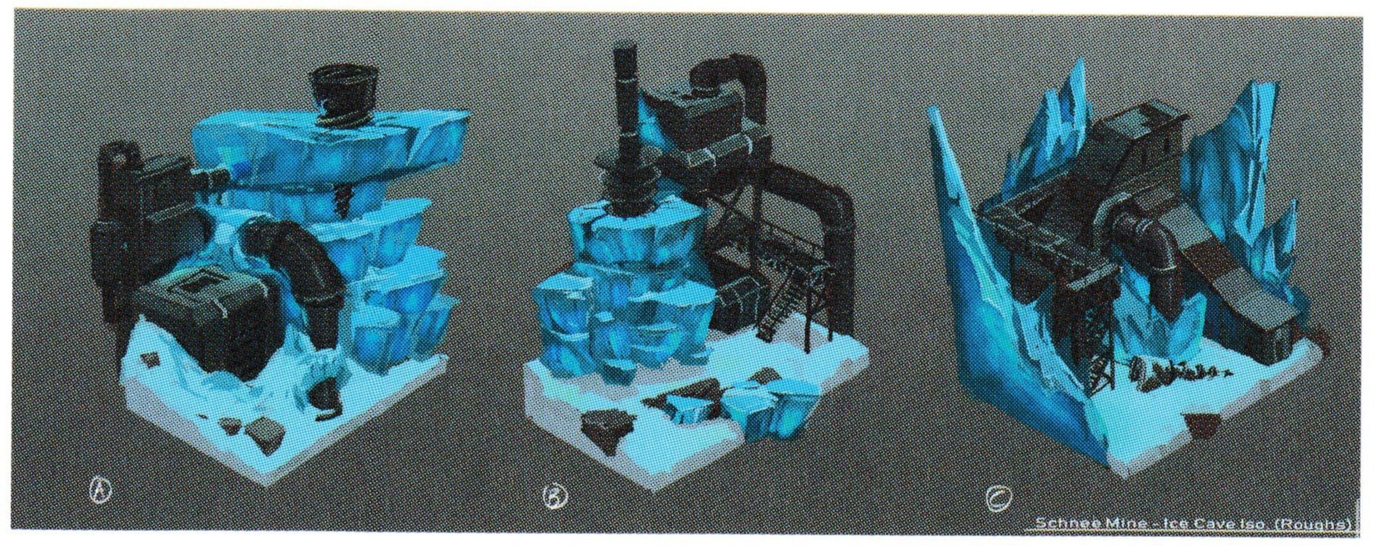


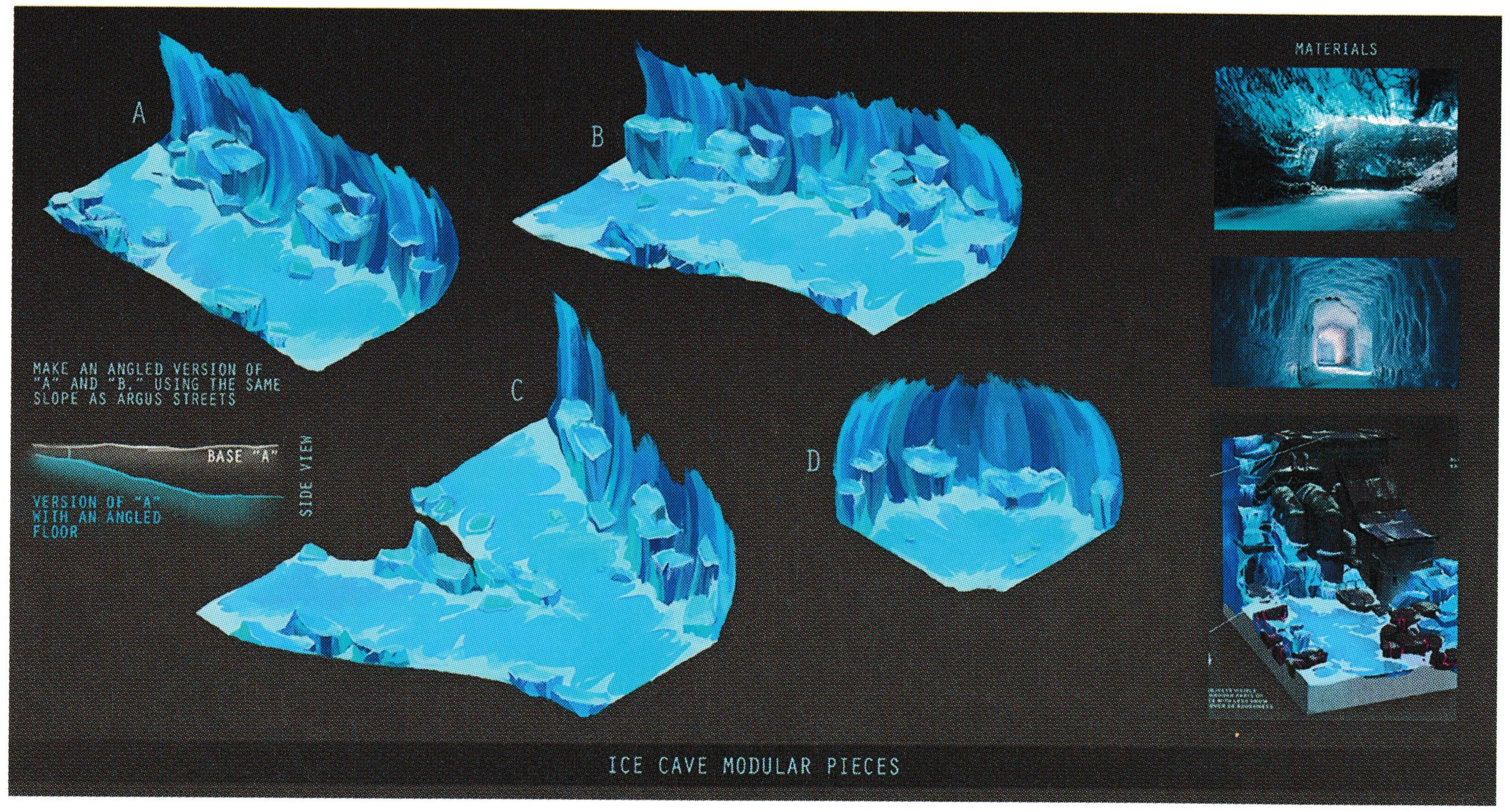
シュニー・ダスト・カンパニー第2鉱山

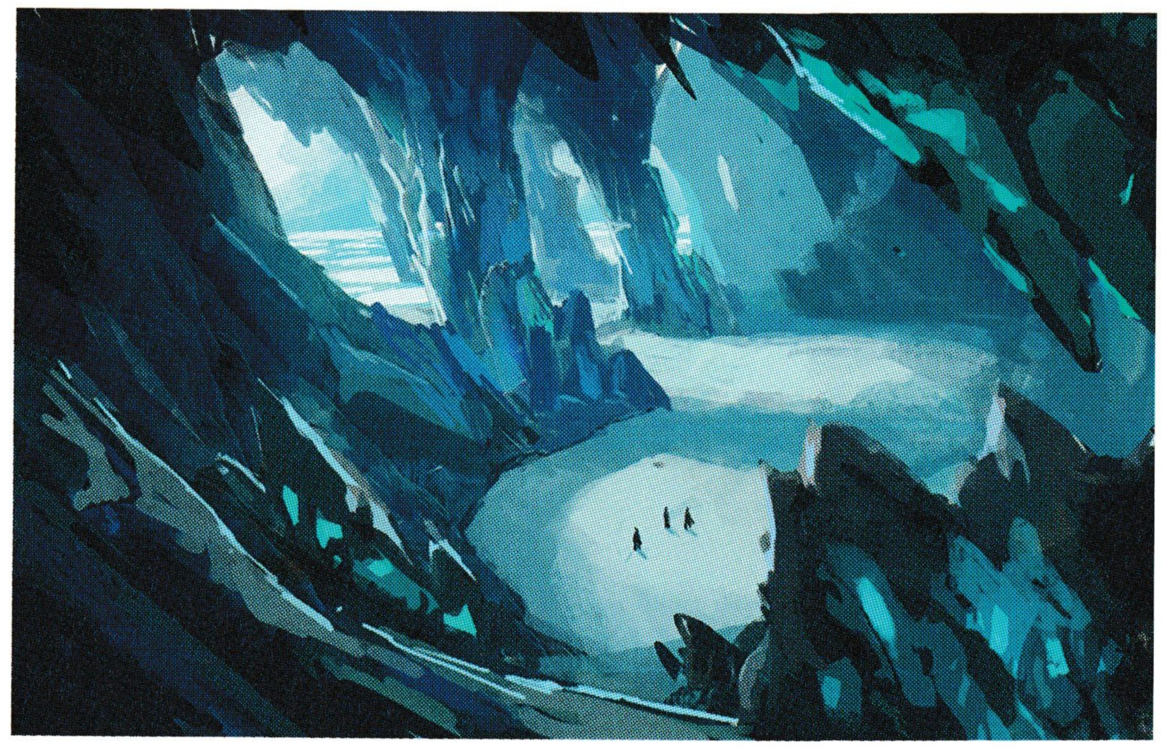


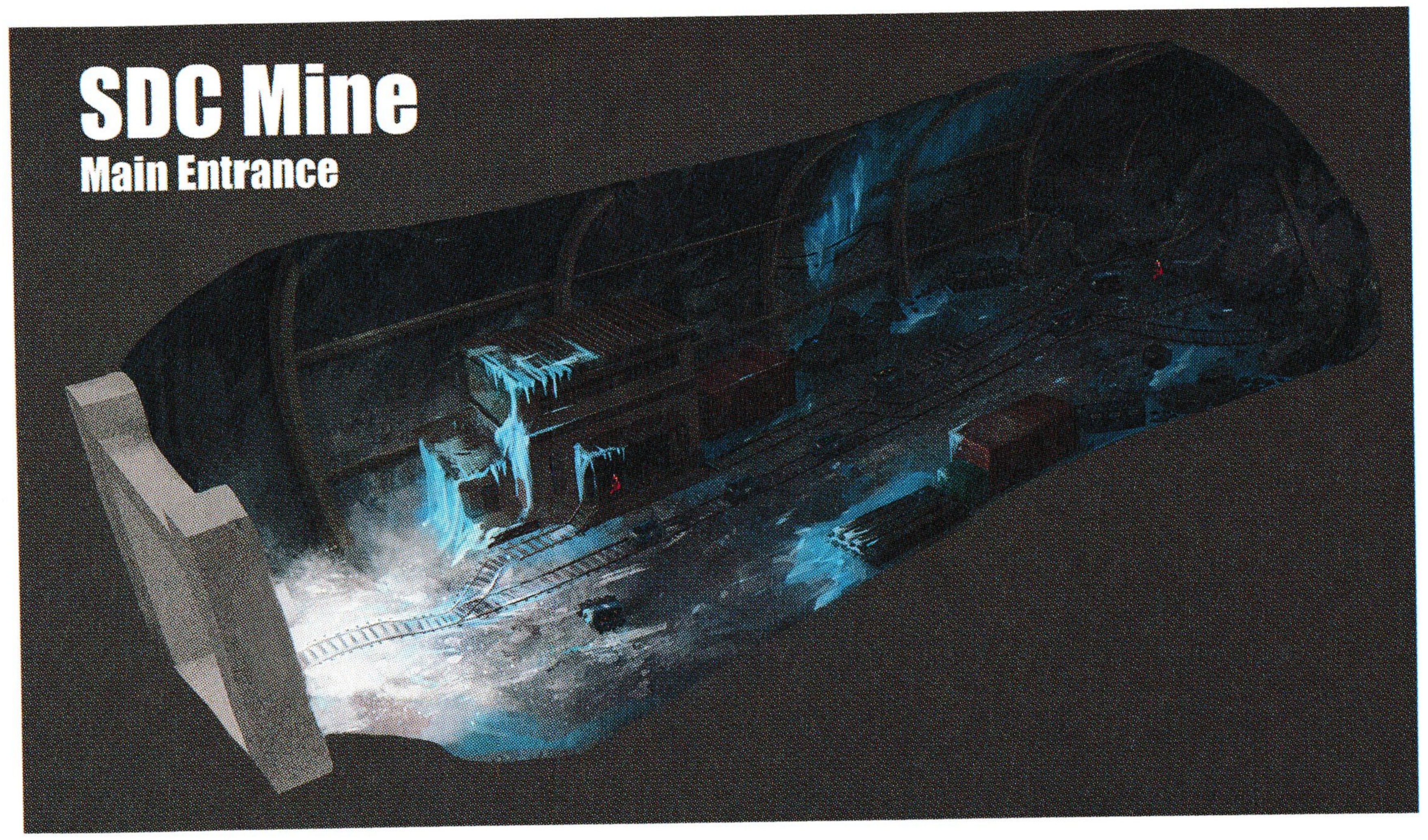




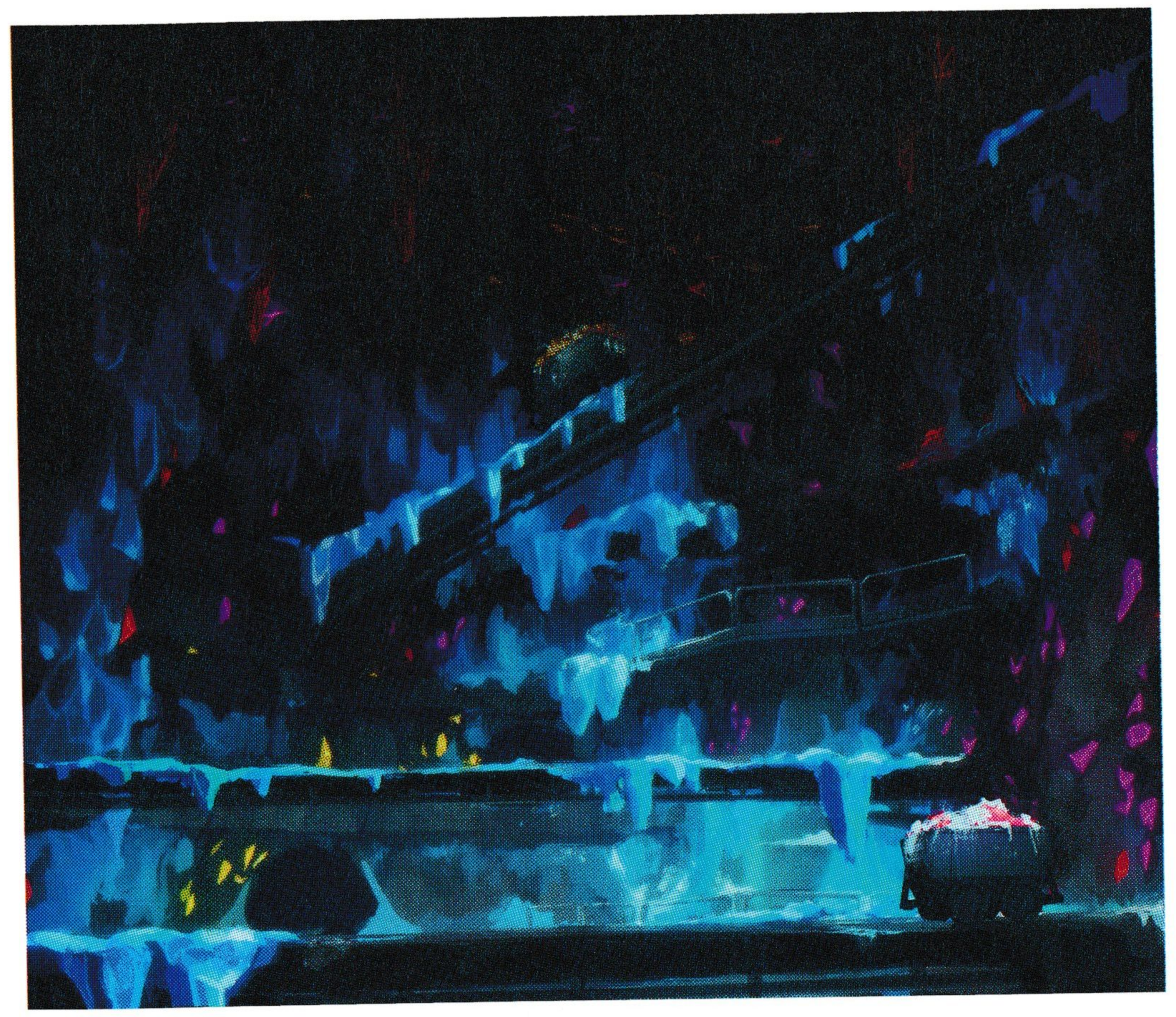


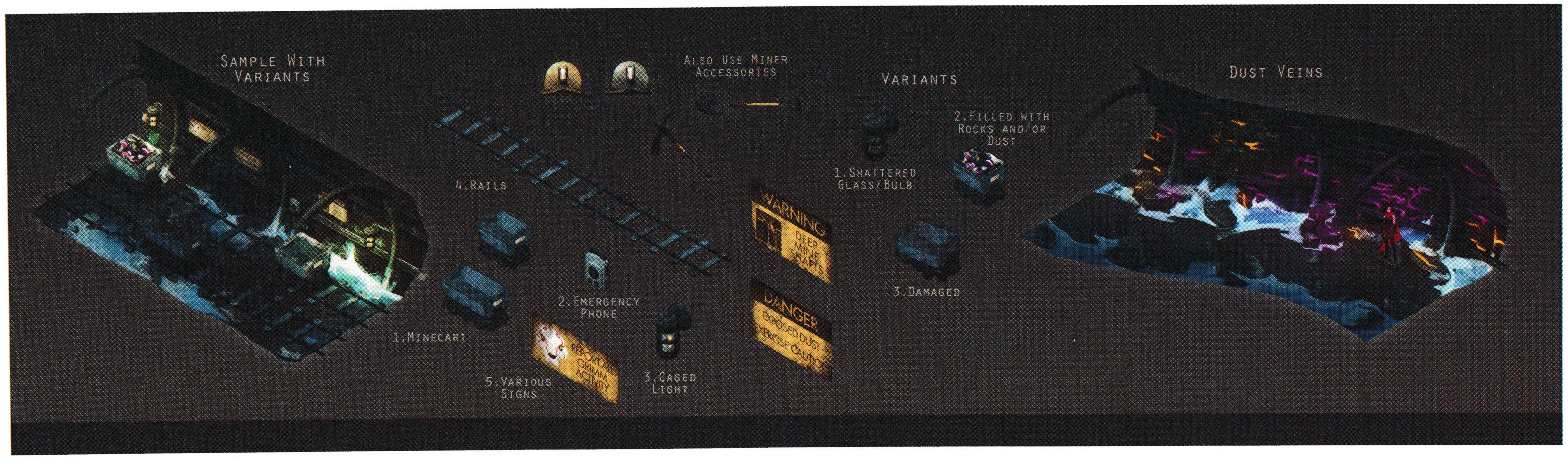


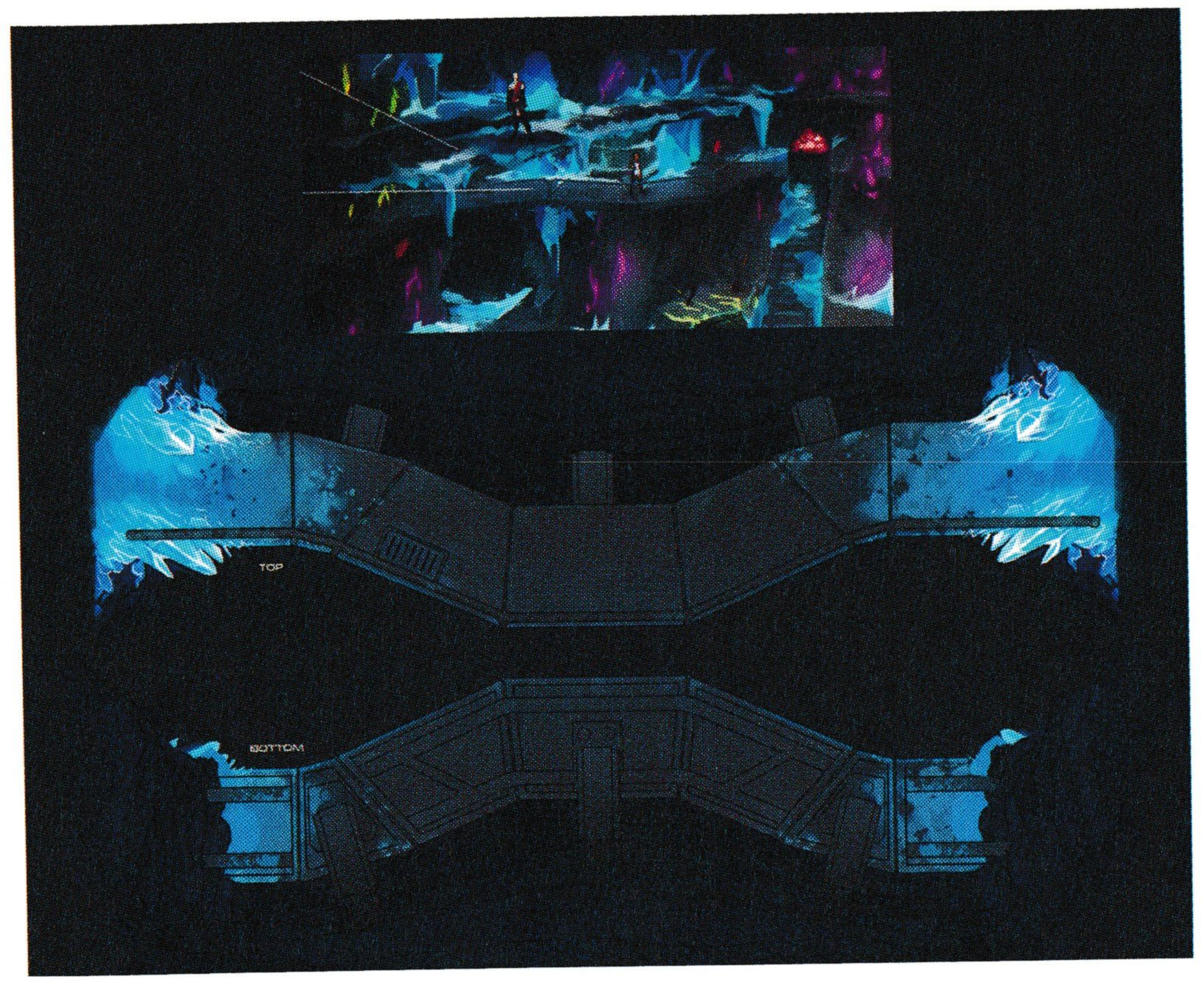


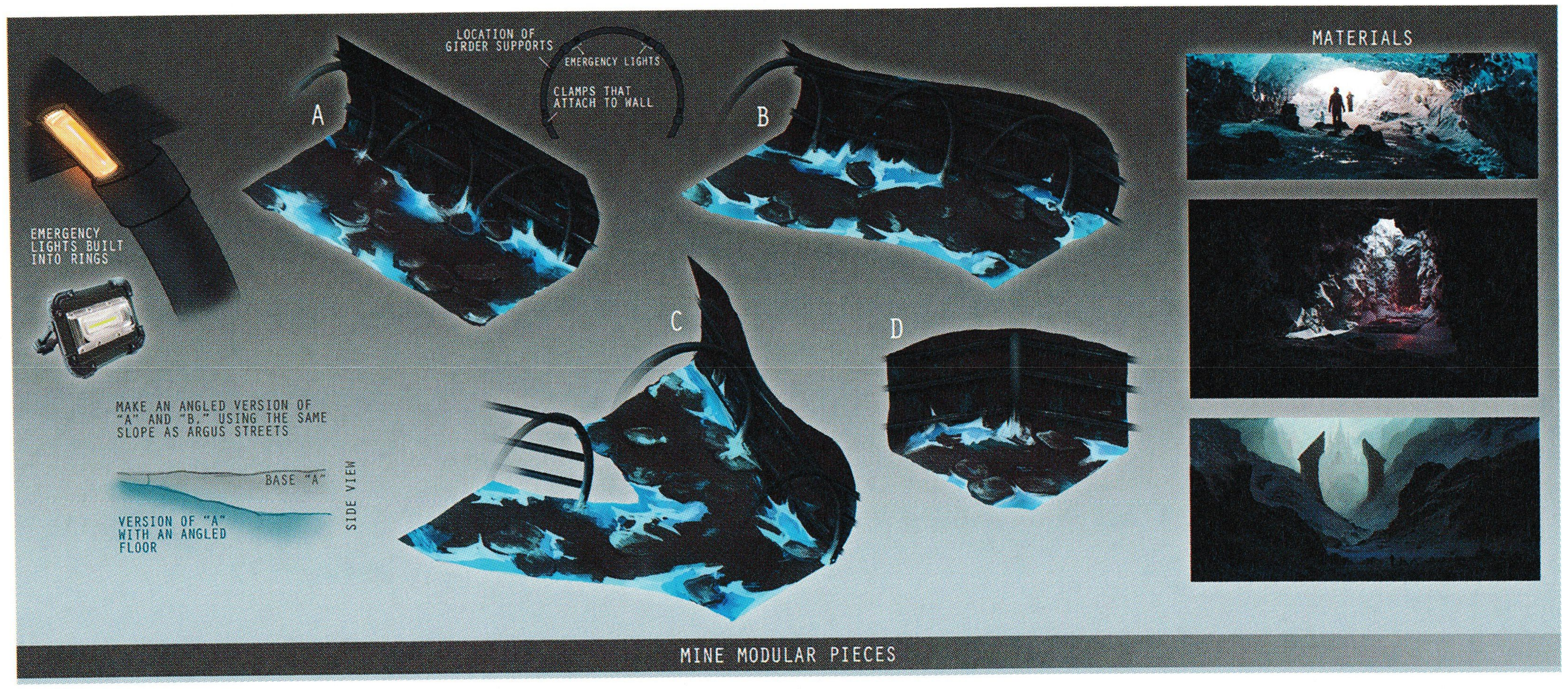

SDC Mine
Main Entrance

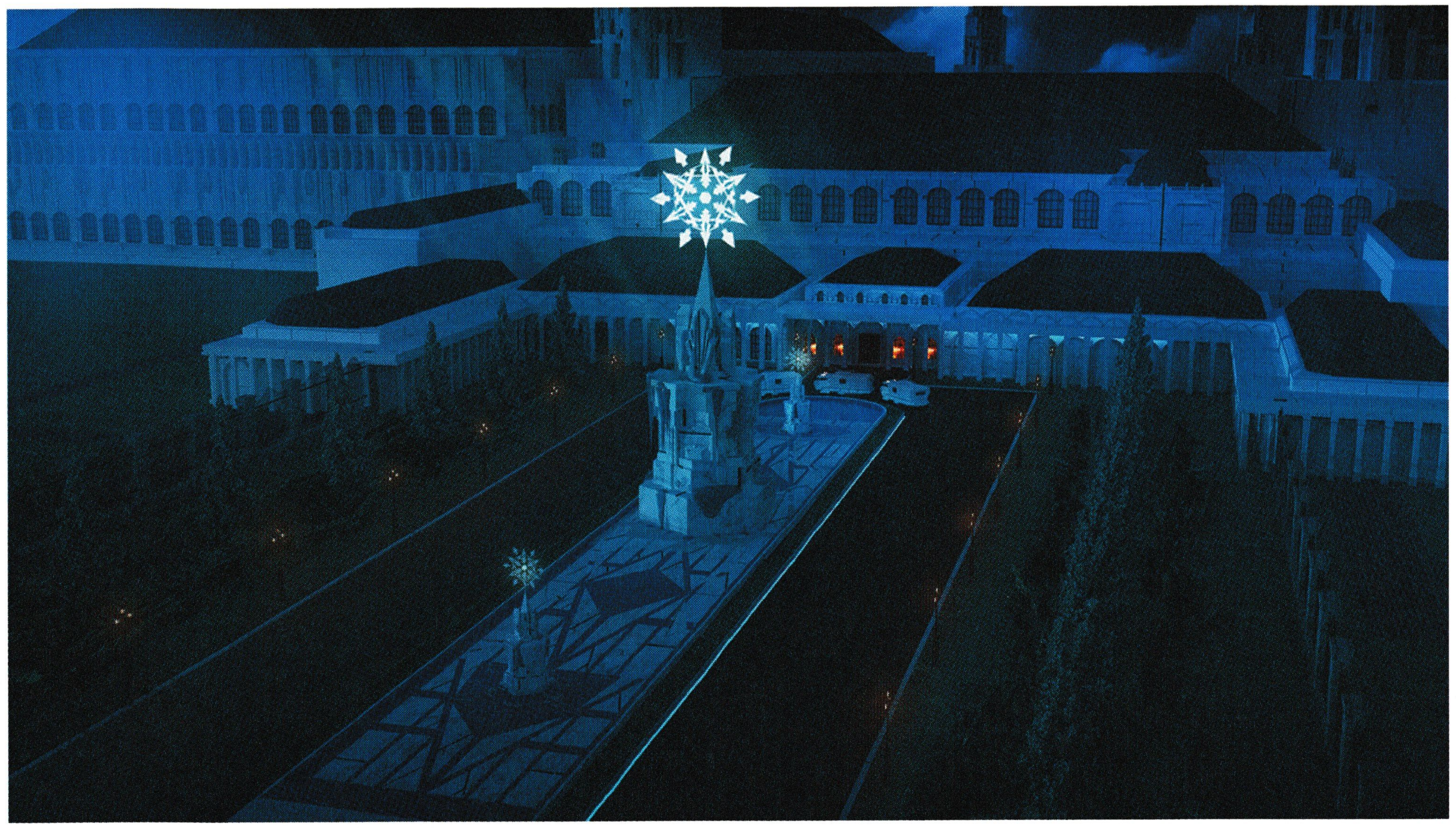

VINE JUMPS ONTO THIS BRIDGE
HARRIET JUMPS ONTO THIS CATWALK
TEAM RWY ENTERS HERE
PETRA GIGAS BREAKS THIS BRIDGE AFTER DROPPING FROM THE CEILING
ROCK PILLAR INFUSED WITH DUST
QROVER ENTERS HERE
TEAM JN ENTERS HERE
IS IMPORTANT THE PROTURDING ROCK COLUMN HERE HAS DUST INFUSED IN IT
HEART OF THE MINE: FINAL CONCEPT REFERENCE




Sample With Variants
Also Use Miner Accessories
Variants
Dust Veins
4. Rails
1. Minecart
2. Emergency Phone
3. Caged Light
5. Various Signs
1. Shattered Glass/Bulb
2. Filled with Rocks and/or Dust
3. Damaged
WARNING DEEP MINE SHAFTS
DANGER EXPOSED DUST EXERCISE CAUTION




LOCATION OF GIRDER SUPPORTS
EMERGENCY LIGHTS
CLAMPS THAT ATTACH TO WALL
A
B
C
D
EMERGENCY LIGHTS BUILT INTO RINGS
MAKE AN ANGLED VERSION OF "A" AND "B," USING THE SAME SLOPE AS ARGUS STREETS
BASE "A"
VERSION OF "A" WITH AN ANGLED FLOOR
SIDE VIEW
MATERIALS
MINE MODULAR PIECES



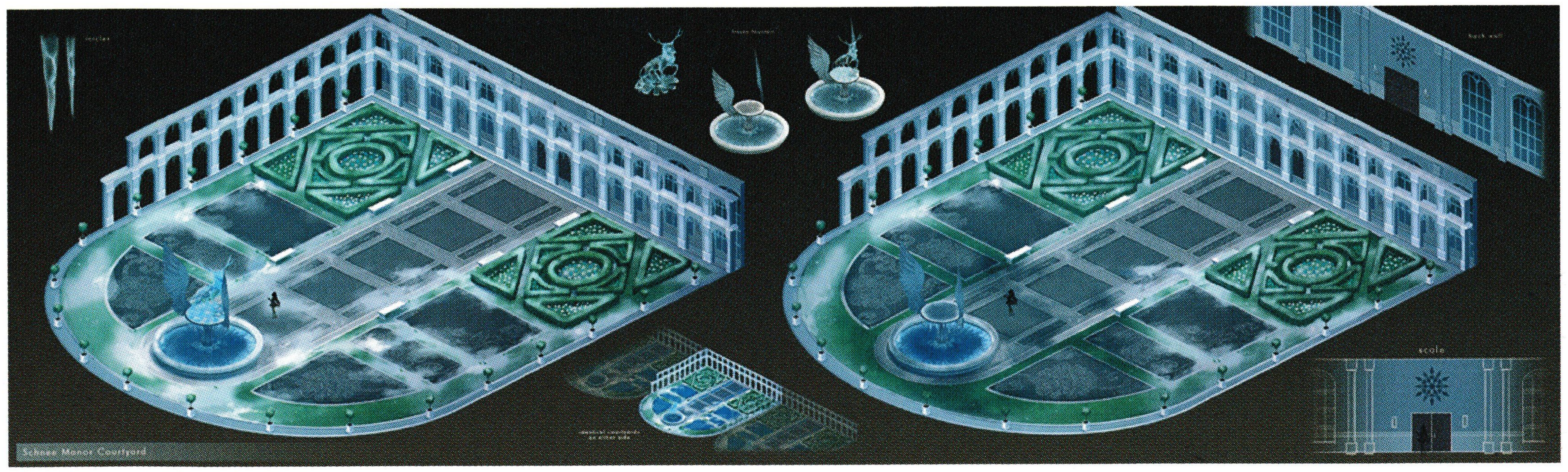


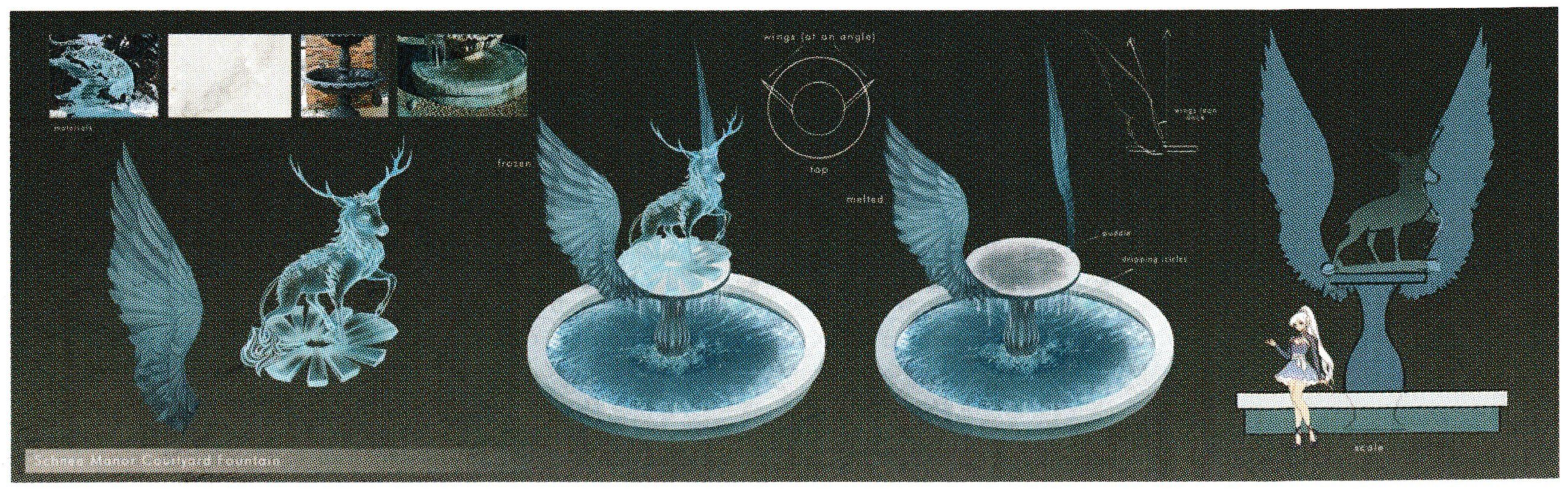
シュニー邸



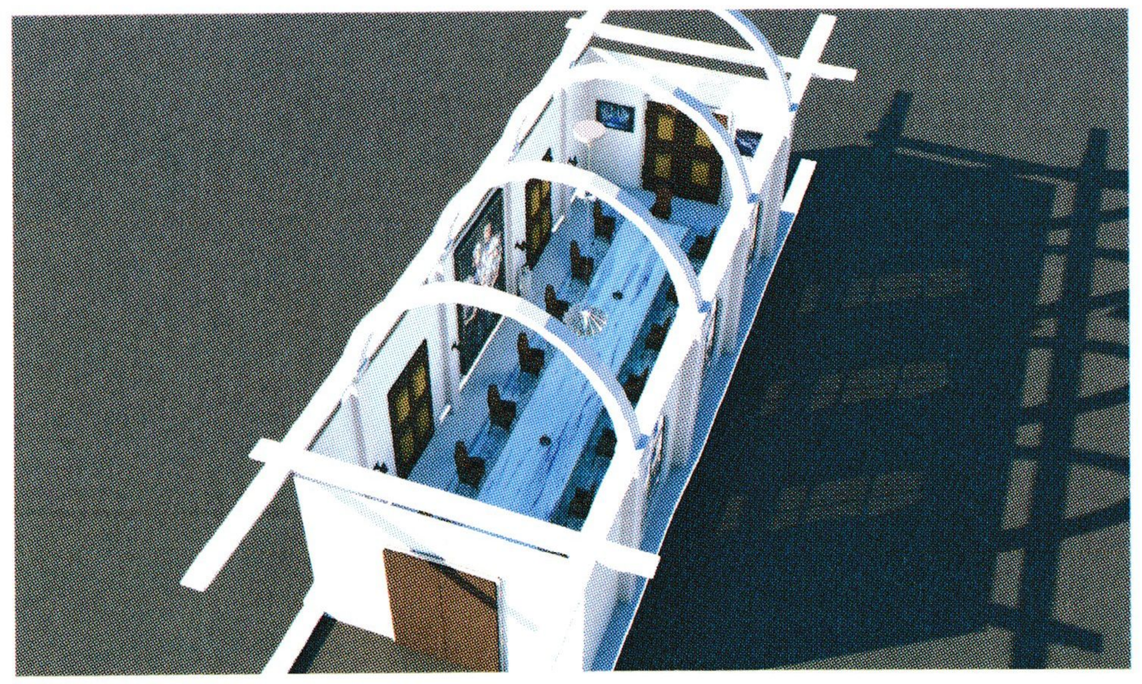


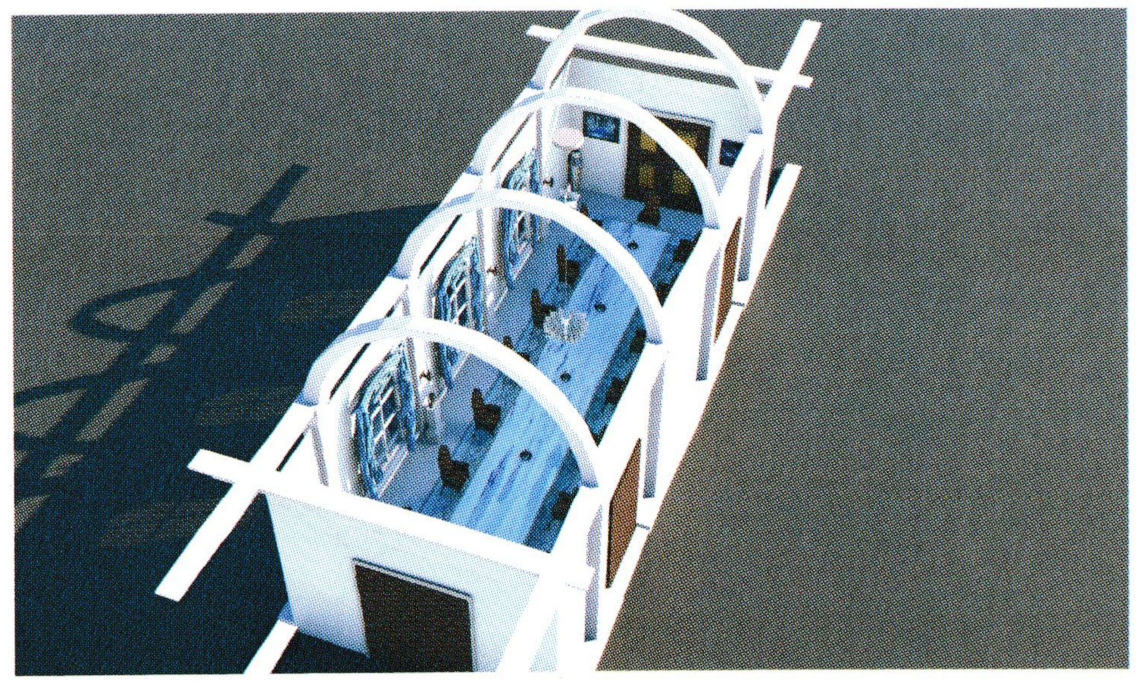



scale
Schnee Manor Courtyard


wings (at an angle)
top
frozen
melted
puddle
dripping icicles
scale
Schnee Manor Courtyard Fountain



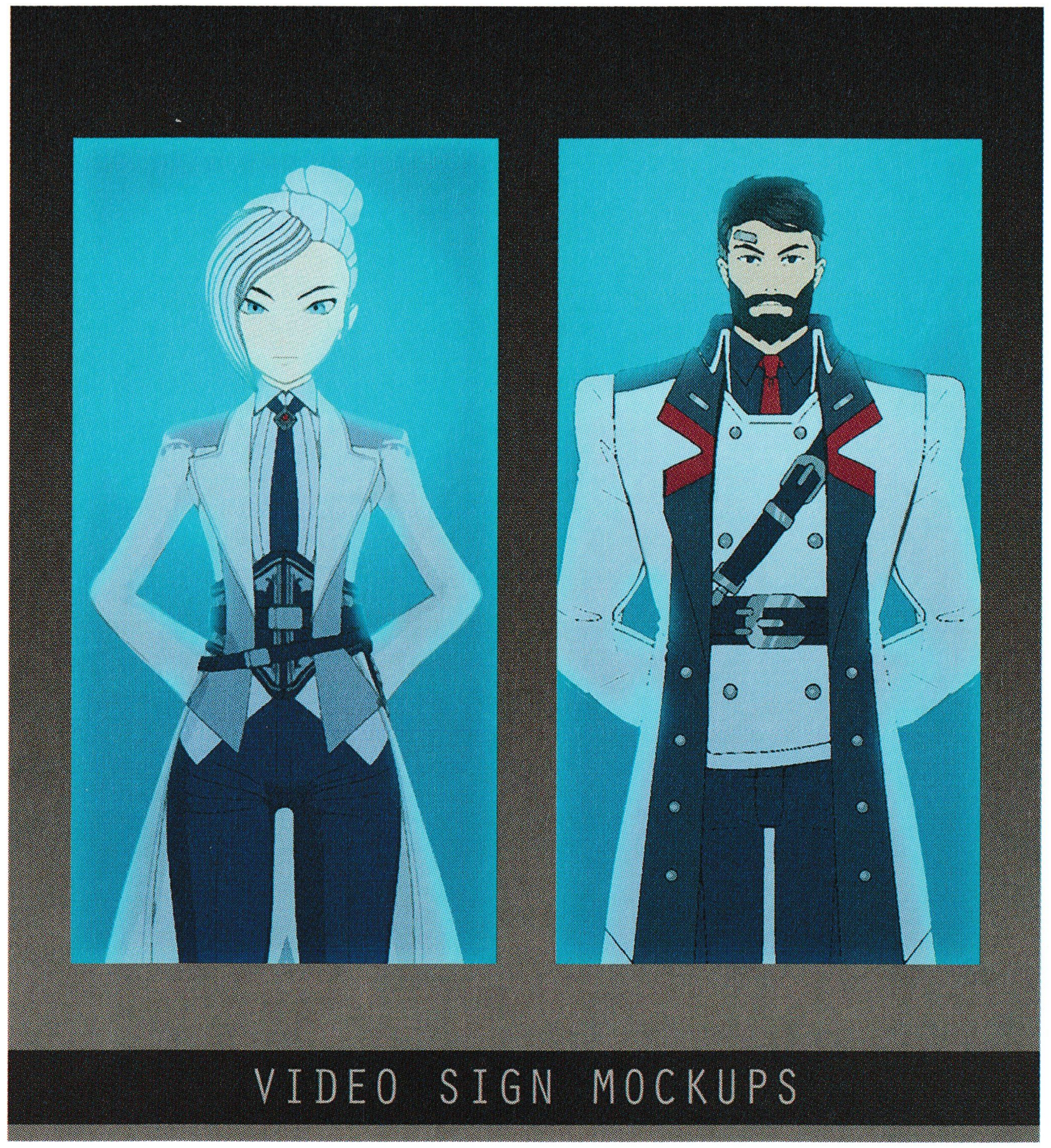










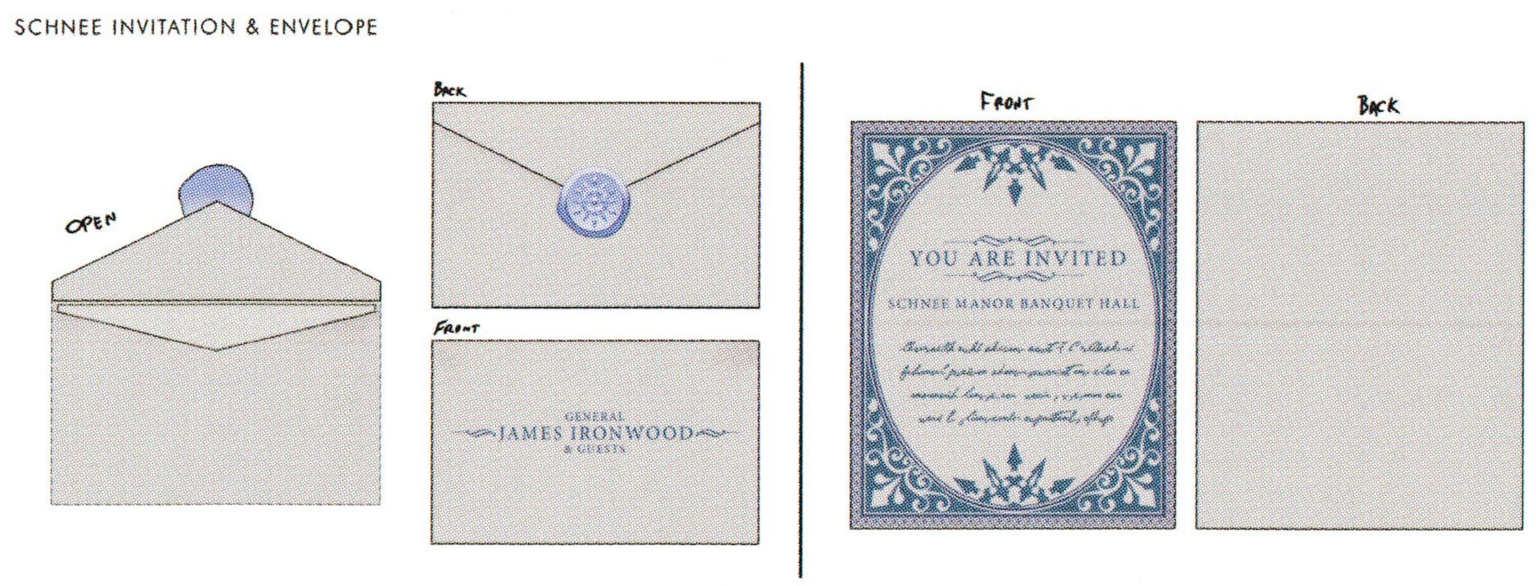


マントルのサイネージ



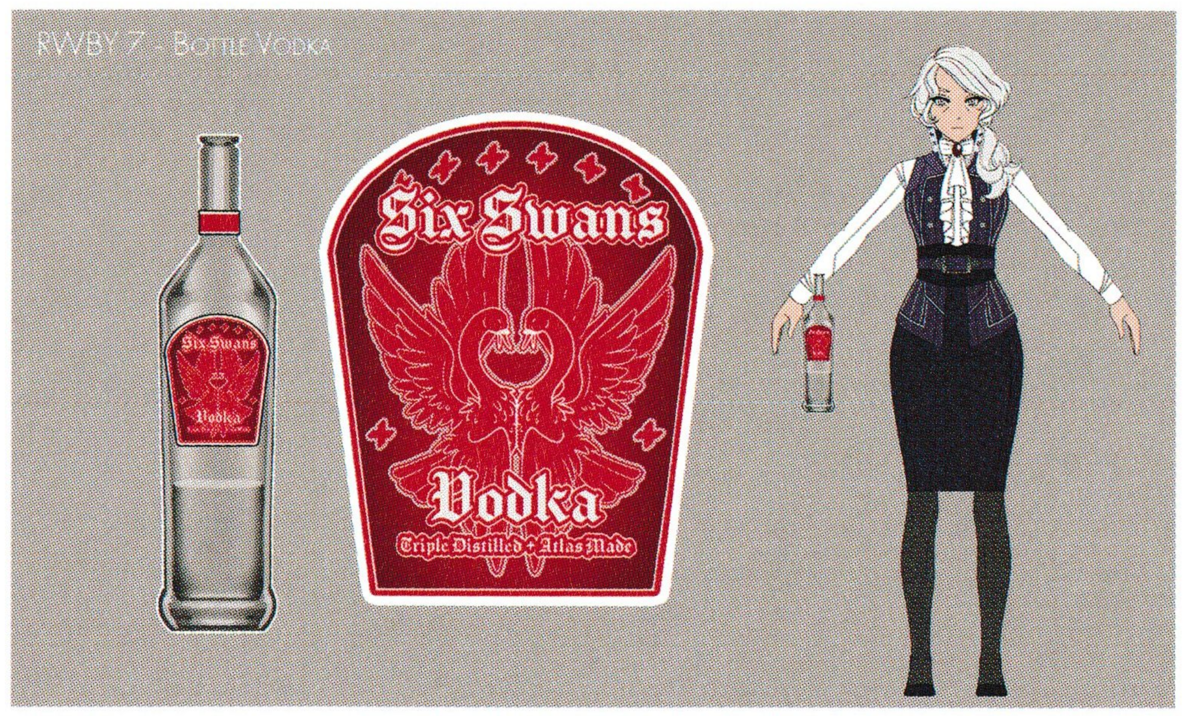


議員選挙ポスター



シュニー家の招待状と封筒

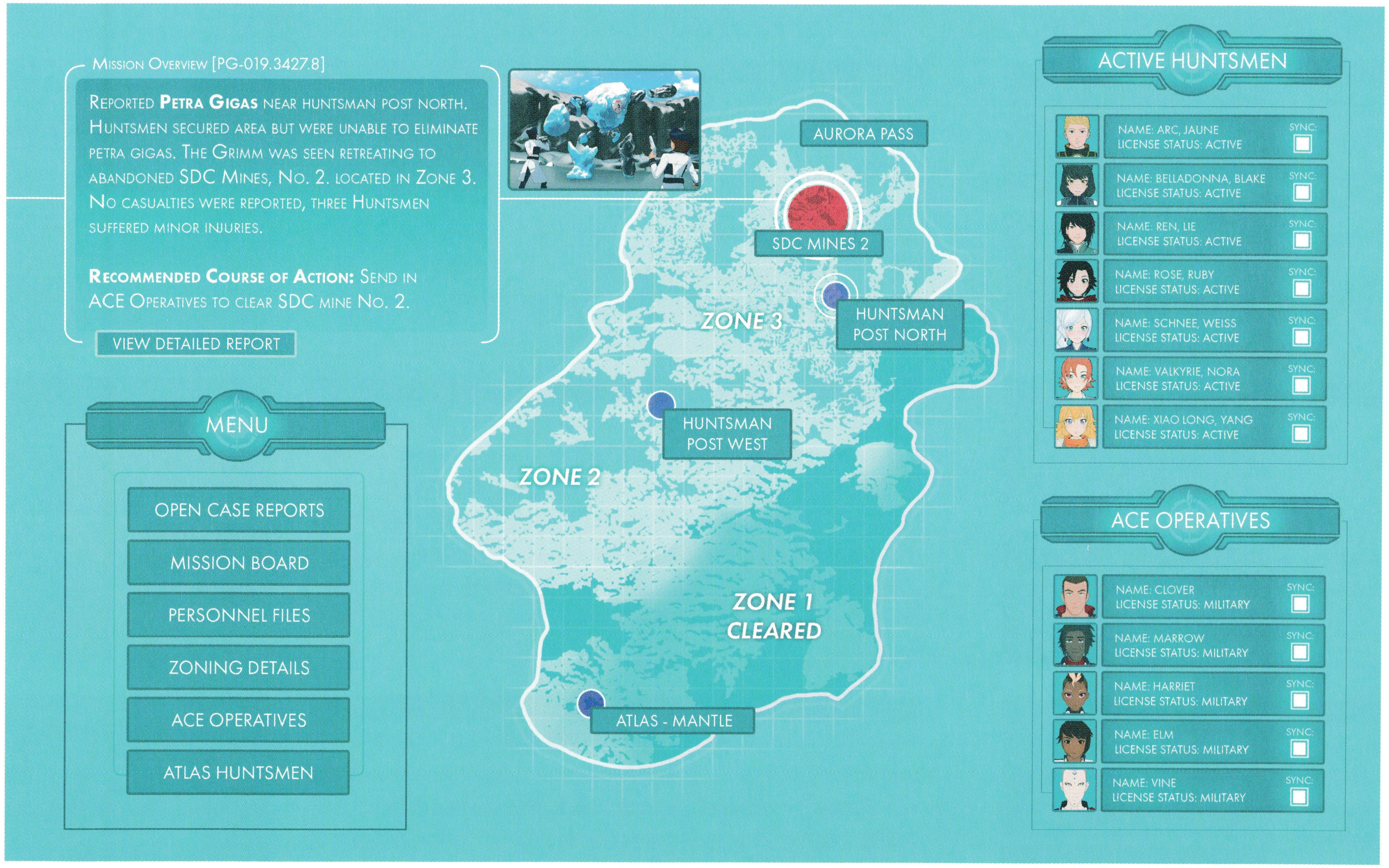


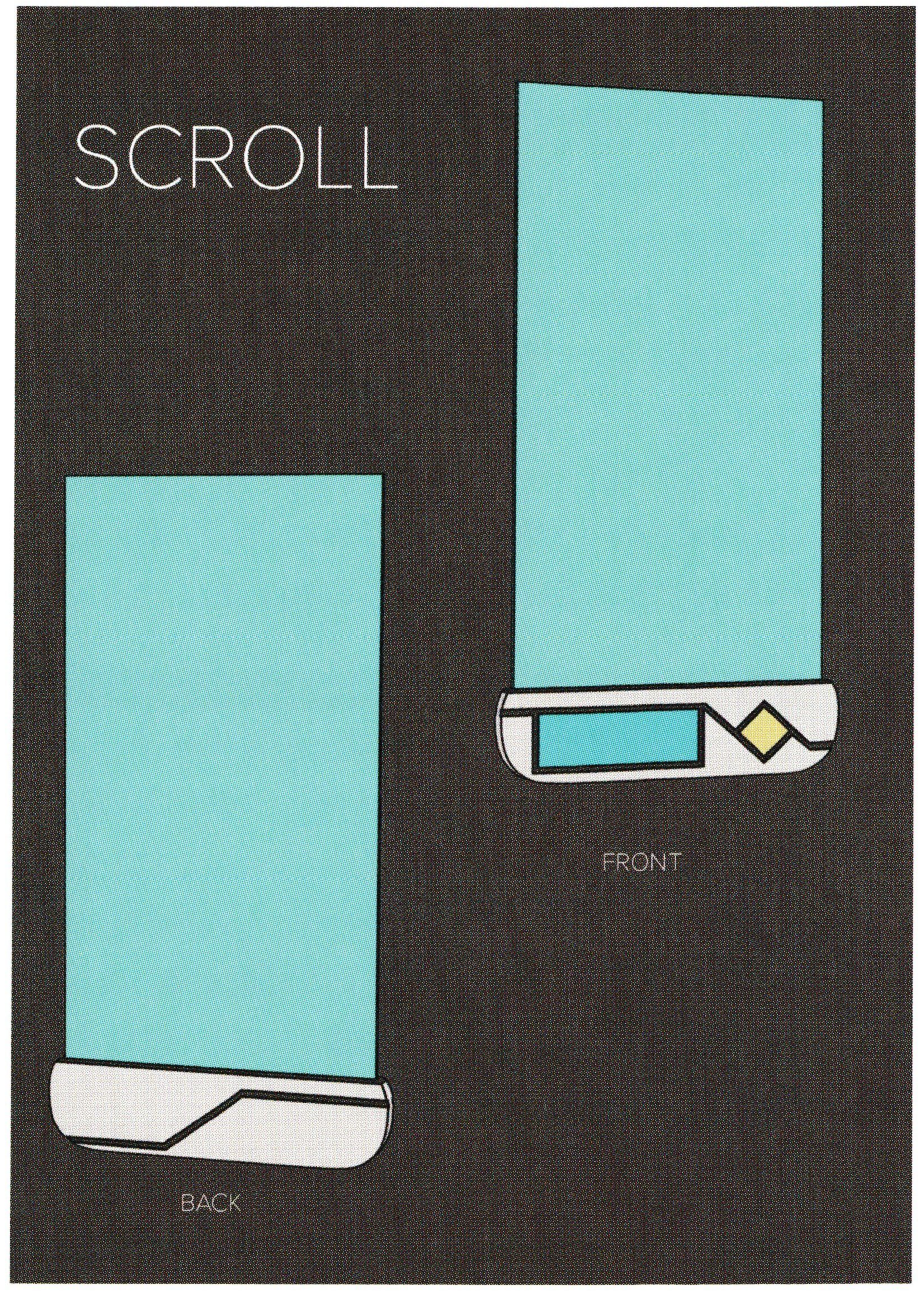


酒瓶

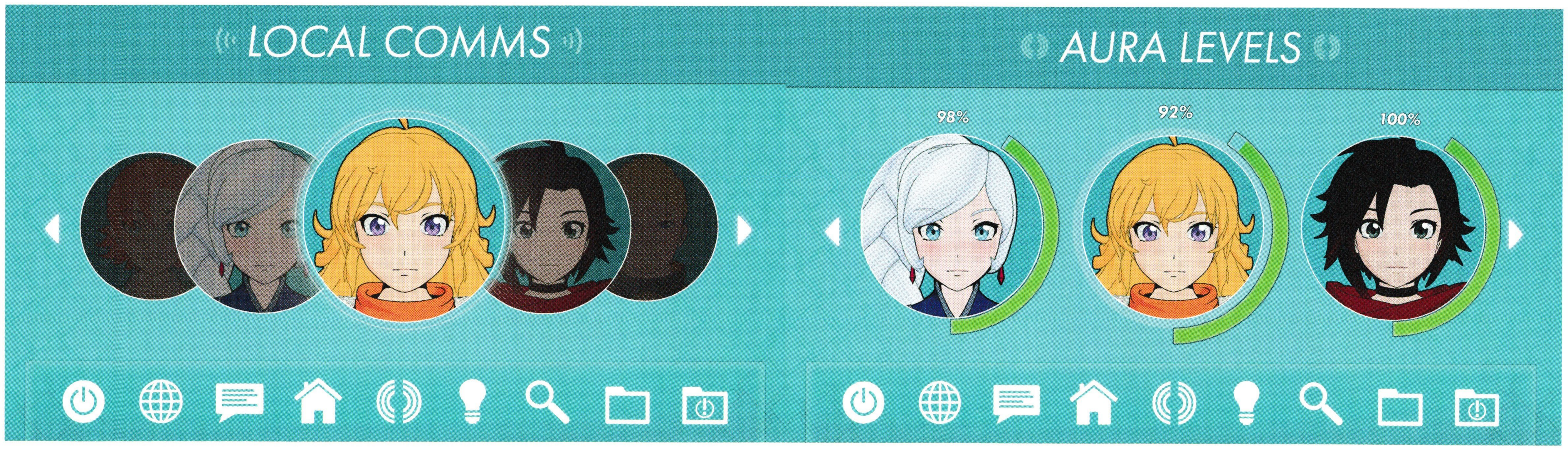


ケージ付き照明／緊急電話／注意標識


Mission Overview [PG-019.3427.8]
Reported Petra Gigas near huntsman post north. Huntsmen secured area but were unable to eliminate petra gigas. The Grimm was seen retreating to abandoned SDC Mines, No. 2. located in Zone 3. No casualties were reported, three Huntsmen suffered minor injuries.
Recommended Course of Action: Send in ACE Operatives to clear SDC mine No. 2.
VIEW DETAILED REPORT
MENU
OPEN CASE REPORTS
MISSION BOARD
PERSONNEL FILES
ZONING DETAILS
ACE OPERATIVES
ATLAS HUNTSMEN
AURORA PASS
SDC MINES 2
HUNTSMAN POST NORTH
ZONE 3
HUNTSMAN POST WEST
ZONE 2
ZONE 1 CLEARED
ATLAS - MANTLE
ACTIVE HUNTSMEN
NAME: ARC, JAUNE LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: BELLADONNA, BLAKE LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: REN, LIE LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: ROSE, RUBY LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: SCHNEE, WEISS LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: VALKYRIE, NORA LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
NAME: XIAO LONG, YANG LICENSE STATUS: ACTIVE SYNC:
ACE OPERATIVES
NAME: CLOVER LICENSE STATUS: MILITARY SYNC:
NAME: MARROW LICENSE STATUS: MILITARY SYNC:
NAME: HARRIET LICENSE STATUS: MILITARY SYNC:
NAME: ELM LICENSE STATUS: MILITARY SYNC:
NAME: VINE LICENSE STATUS: MILITARY SYNC:


SCROLL
BACK
FRONT

UI設定


LOCAL COMMS
AURA LEVELS
98%
92%
100%

STORY

VOLUME 7 ❖ ストーリー

Episode 1 The Greatest Kingdom

ルビーたちがアトラスに到着すると、空中都市のアトラス・シティではアトラス軍が迎撃体制を敷き、地上都市のマントルではアイアンウッド将軍とワイスの姉・ウィンターが市民の行動を抑制するべくアナウンスを続けていた。その異様なまでの警戒態勢に不穏を感じ、様子をうかがうためにマリーアの古い友人・ピエトロを訪ねたルビーたちはビーコン陥落後からのアイアンウッドの変化やアトラスに起きている不穏な状況を知る。そこへグリムの襲撃があり、戦うルビーたちの前に、ヴァイタル・フェスティバルでバラバラにされたはずのペニーが現れる。

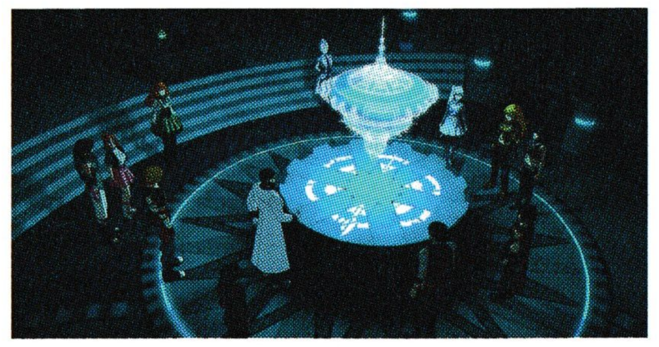




Episode 2 A New Approach

ルビーたちはアトラス軍のエース部隊に拘束され連行されるが、ウィンターに解放される。アイアンウッドは女神・フリアを保護し、創造のレリックを保管していた。国民の反発を受けてまでアトラス全軍を国内に引き上げ貿易を禁じたのは、アミティ・コロシアムに新たな通信塔を設置しレムナント全土の通信を復活させるという計画があった。さらに人々にはセイラムの存在を明かし、パニックを抑えつつ一致結束して敵に立ち向かうという機運を高めるためだと語る。





Episode 3 Ace Operatives

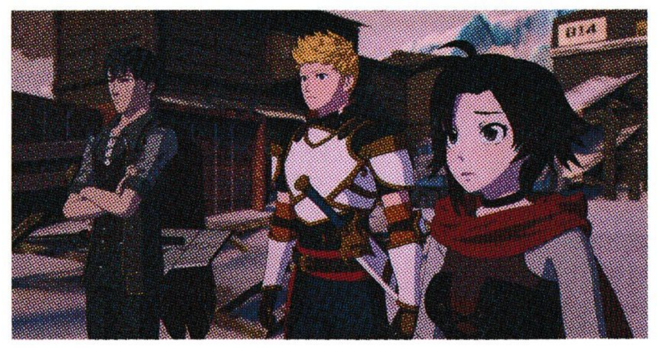
アイアンウッドの計画に同意し、ピエトロの協力により装備を一新したルビーたちは、エース部隊とともにアミティ・コロシアムの発射場を保護する任務につく。閉鎖されたS.D.Cのダスト採掘場で、鉱山を根城としているグリムを一掃するのだ。数多のグリムと戦う中、思わぬ強大なグリムも現れるが、エース部隊は見事な連携プレーにより撃退し、ルビーたちは魅了される。





Episode 4 Pomp and Circumstance

地上都市のマントルでは貿易禁止や国境の封鎖の影響で人々は抑圧された生活を送り、最近ではアイアンウッドを批判する活動家が殺される事件が続き、軍や彼に対する不満や疑惑が高まっている状態にあることを聞くルビーたち。そこへワイスの父でS.D.Cの社長であるジャックが現れ、アイアンウッドに強く抗議し去っていった。その後ルビーたちはこれまでの旅での功績を認められ、ハンターのライセンスを授与される。予想外のことに戸惑いながら喜びをかみしめるルビーたちだった。

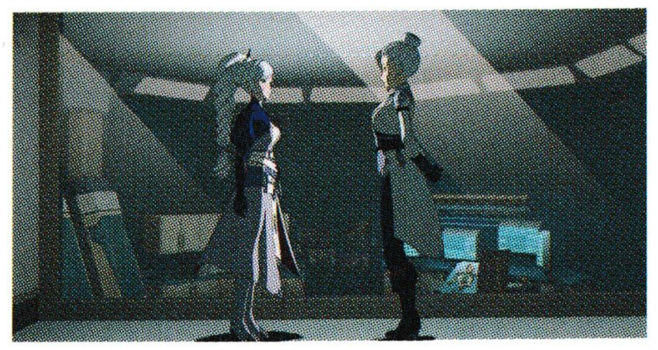




Episode 5 Sparks

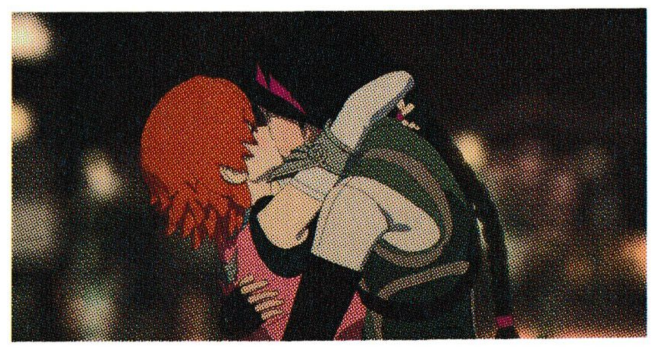
ハンターとしての生活が始まり、任務に張り切るルビーたち。ペニー、チームFNKIやエース部隊とも交流を深めてゆき、クロウもクローバーと打ち解けてゆく。とある任務の途中、ロビン・ヒル率いるハッピー・ハンターレディースが行く手を遮った。彼女たちはマントルでは絶大な支持を受けているが、その活動手段のため軍とは衝突することも多く、エース部隊がS.D.Cの採掘場で秘密裏に動いていることを嗅ぎつけていた。そのころ、ウィンターに訓練を受けていたワイスは、もうひとつの重大な計画を知る。





Episode 6 A Night Off

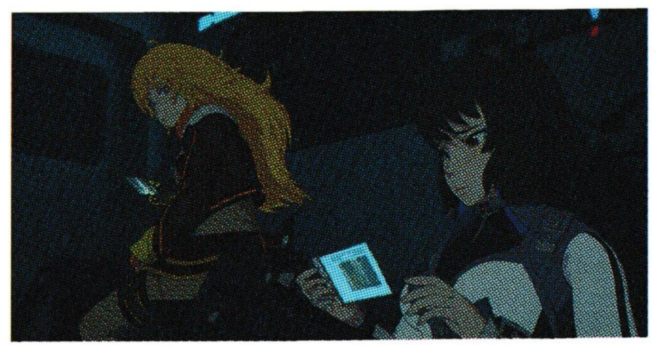
議員選挙当日、ルビーたちは一晩の休暇をそれぞれに過ごすことになり、ルビーはペニーとマロウが警備を担当するロビンの集会場へ向かう。同行しつつ不機嫌なレンとノーラが口論し気まずい雰囲気に。開票間もなくロビンはリードし、会場の支持者たちが勝利を信じて盛り上がる中、ルビーはティリアンを発見。突如暗闇になり、あちこちから悲鳴が上がり、照明が戻ったときには複数の支持者が惨殺され、傍にはペニーが立っていた。さらに会場の巨大モニターはジャックの当選を示していた。





Episode 7 Worst Case Scenario

アトラス軍はペニーの容疑を否定するも騒ぎは収まらず、やむをえず市民への抑圧を強化する。反発を強めるロビンたちは軍の輸送資材を奪い、プロジェクトの障害となっていた。苛立つアイアンウッドはロビンと直接交渉する決断をし、部下に彼女の拘束を命じる。ペニーを心配するルビーたちに、ピエトロはもし次にペニーが破壊されるようなことがあれば再生は困難である事情を話す。アイアンウッドの命令に納得できないヤンとブレイクは、ロビンにプロジェクトを伝えてしまう。





Episode 8 Cordially Invited

議員に選出されたジャックの提案でシュニー家の屋敷で議会が開かれる。アイアンウッドは部下たちやルビーたちをともない屋敷に訪れる。議会には軍関係者のみが参加し、ワイスは父の企みを調べるため捜索しようとするが、弟のウィットリーに邪魔をされる。議会ではアイアンウッドが責め立てられ、ジャックの言葉に思わず激昂してしまう。その頃ジョーンたちの作戦でウィットリーから解放されたワイスは屋敷の奥で母・ウィロウに出会う。





Episode 9　As Above, So Below

突如マントルの暖房システムが停止する。ロビンがアイアンウッドには隠し事があると追及するなか、現れたワイスは屋敷のカメラに撮られていたジャックがワッツと取引を交わす場面を公開した。ワッツがジャックの認証を使い外部からのアクセスもすべて遮断した。暖房が復旧されず、凍える市民は怒りを爆発させ、負の感情に引き寄せられたグリムの大群が押し寄せる。恐れていた状況に頭を抱えるアイアンウッドはオスカーに今こそみんなに真実を話すべきだと諭され、決意しロビンたちに真実を打ち明け協力を求めた。




Episode 10　Out in the Open

市民が逃げ惑うなか、ルビーたちとエース部隊はグリムを駆除し、市民をシェルターに誘導するが混乱が収まらない。ロビンとアイアンウッドは共同声明としてセイラムの存在を明かし、ワッツとティリアンがマントルに潜入し、集会場での惨殺、暖房システムの遮断などを実行したことを市民に伝えた。市民たちは落ち着きを取り戻して結束し、人々を助けるペニーの姿に声援を送る。声明の後、ロビンを狙うティリアンをクロウとクローバーが待ち受け、アイアンウッドはアミティ・コロシアムでワッツと対峙する。




Episode 11　Gravity

コロシアムで激しい戦いを繰り広げるアイアンウッドとワッツ。アイアンウッドの動きを封じたワッツだったが、左腕を犠牲にして脱出したアイアンウッドに拘束される。一方、クロウ、クローバー、ロビンと奮戦するティリアンはロビンの矢を受け気絶し、拘束される。しかし事態はこれで終わらなかった。アイアンウッドに呼び戻されたハンターたちの前に、セイラムの姿が現れる。恐怖したアイアンウッドはアミティ・タワーの稼働計画をアトラス・シティに流用し、マントルを放棄すると告げる。




Episode 12　With Friends Like These

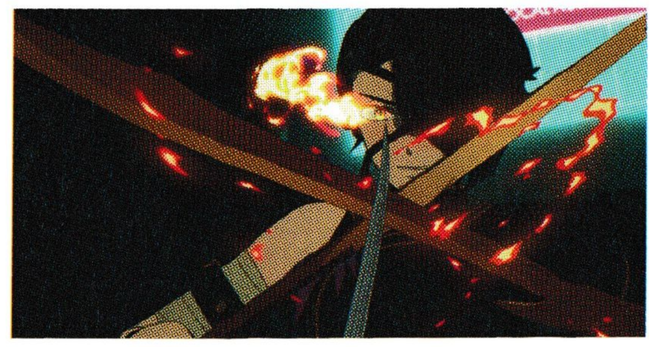
アイアンウッドの戒厳令に猛反発するルビーたちとクロウの拘束が発令される。チームRWBY対エース部隊、クロウ対クローバーの戦いが始まる。フリアの部屋に急ぐウィンターはアイアンウッドの命令は理解できないと戸惑うペニーには命令が第一で個人の想いは関係無いと断言するが、「私もわからない」と呟く。オスカーを探すジョーンたちはニオに遭遇。彼女に知恵のレリックを奪われたオスカーも合流する。そしてマントルではティリアンが隙を突き、クロウの武器でクローバーが貫かれる。




Episode 13　The Enemy of Trust

エース部隊に完勝したルビーたち。ニオの強さと幻術に翻弄されるジョーンたちは知恵のレリックを奪われてしまう。フリアの部屋にはシンダーが現れ、ウィンターとペニーが応戦するが倒すことができず、女神の力が奪われそうになる。フリアは最後の力を振りしぼりシンダーを拒絶し、自身を守ろうとするペニーへ女神の力を託し息を引き取った。そこへ飛び込んできたルビーは銀の眼の力でシンダーを吹き飛ばす。新しい『冬の女神』となりアイアンウッドの計画を破綻させてしまったペニーはウィンターに促され、輸送機を奪い駆け付けたマリーア、ピエトロ、ルビーたちとともに基地を脱出する。

一方、ひとりアイアンウッドの説得を試みたオスカーは拒絶され、空中に投げ出されるが、落下の最中オズピンの杖が反応しオーラの光に包まれる。無傷で地上に降り立ったオスカーにオズピンの声が戻ってくる。マントルではクローバーの亡骸の前で打ちひしがれるクロウとロビンが軍に拘束される。女神を失い、レリックを解放することができなければアトラス・シティは大気圏に浮上できず、さらなる危機が訪れる。怒りに震えるアイアンウッド。そして空からは無数の飛行型グリムと巨大なクジラ型のグリムを引き連れたセイラム軍が押し寄せるのだった。






GLOSSARY

VOLUME 7 ❖ 用語

アトラス・シティ Atlas City

空中に浮上する都市。軍基地やアカデミーなどの主要施設が存在し、シュニー家を始めとした豊かな上級層の生活区となっている。



マントル Mantle

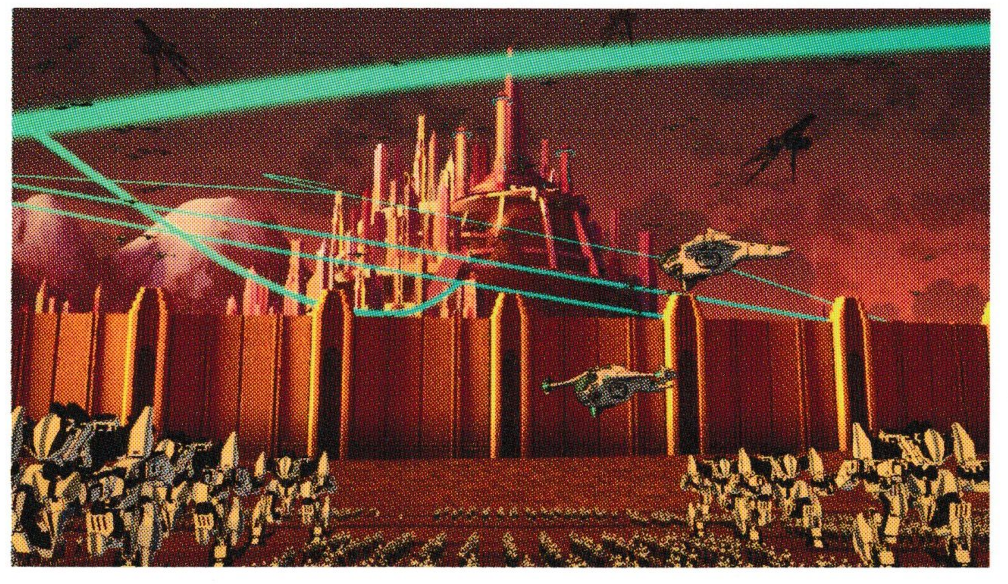
アトラスの下に位置する地上都市。アトラス・シティに比べ下級層の生活区となっている。アミティ・プロジェクトの推進による弊害で市民の生活は圧迫され、政府や軍への不満が高まっている。ここではファウナスはさらに弱い立場にあり、クレーターに集まり生活している。





アトラス軍 Atlesian Military

高度な技術により開発されたアンドロイドや搭乗型バトルスーツといった戦闘兵器、航空艦隊などを有する。ビーコン陥落以前には他国へも軍隊が派遣されていたが、セイラムの脅威を実感しアトラスへの侵略を恐れたアイアンウッド将軍は『アミティ・プロジェクト』を遂行し、それにより想定される市民のパニックに対処するためすべての軍隊を国内に引き上げている。精鋭揃いのエース部隊は全員アトラス・アカデミーの卒業生。





アトラス・アカデミー Atlas Academy

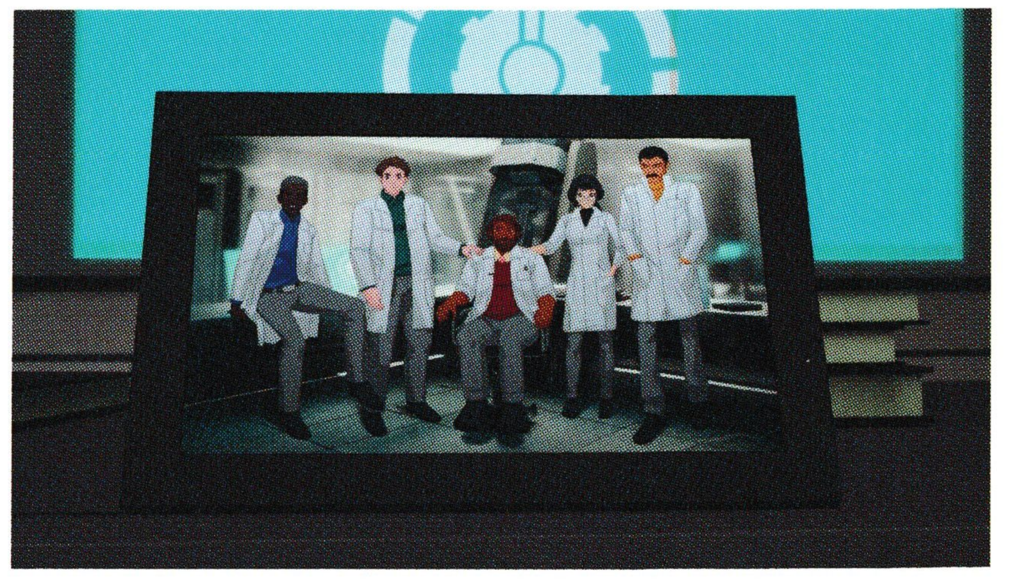
前身である戦闘訓練校アルシウスが大戦後、アトラス・アカデミーとして再開。大戦中に培った科学技術を注ぎ込み強化、拡大していった。現在はアイアンウッド将軍が学長を兼任し、政府と軍とアカデミーが一体となって機能している。卒業生は軍での就業が保証されている。ハッピー・ハンターレディースのメンバーもいずれも優秀な卒業生ではあるが軍には入らず、マントルを守る活動に従事している。

校舎には最先端の訓練施設が充実し、また地下にはビーコンやヘイヴンと同じく、レリックを封印する部屋がある。



アトラスの科学力 Atlas's technology

科学技術の発展は大戦によりさらに加速し、国内のセキュリティや生活システム開発、軍の強化に貢献している。開発チームのピエトロは王国でも名高い科学者で、世界初の防御システムである『ペニー・プロジェクト』、女神のための生命維持及びオーラ移転装置などの開発にも携わっている。セイラム配下のワッツもかつてピエトロと同じ開発チームに属し、国内のセキュリティシステムや兵器の開発に携わっていた。



エース部隊 Ace Operatives

アイアンウッド将軍直属の精鋭ハンター部隊。全員が高い戦闘能力を誇り、王国と将軍に強い忠誠心を持つ。殉職したメンバーのトルツガの代わりとして加入したばかりのマロウは新人扱いされがちの様子。



ハッピー・ハンターレディース Happy Huntresses



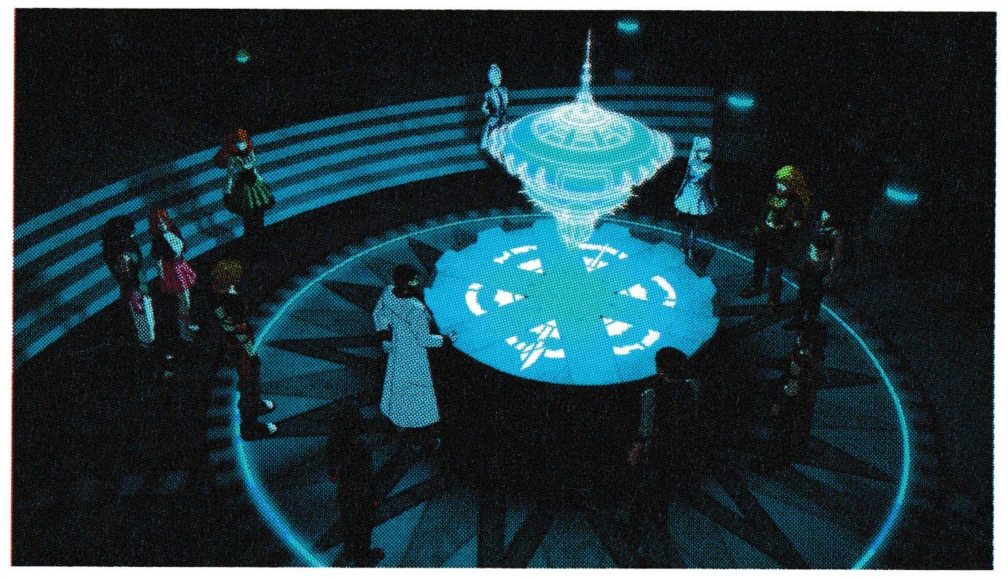
ロビン・ヒル率いる女性ハンターチーム。全員がアトラス・アカデミーの優秀な卒業生でありながら、あえて軍には所属せずマントルの人々を守るための活動を続けている。その手段は合法・非合法を問わず行われるので、軍との対立を避けられずにいる。メンバーはロビンに厚い信頼を寄せ、彼女の政治的成功を願い活動のサポートを務めている。

アミティ・コロシアム Amity Colosseum



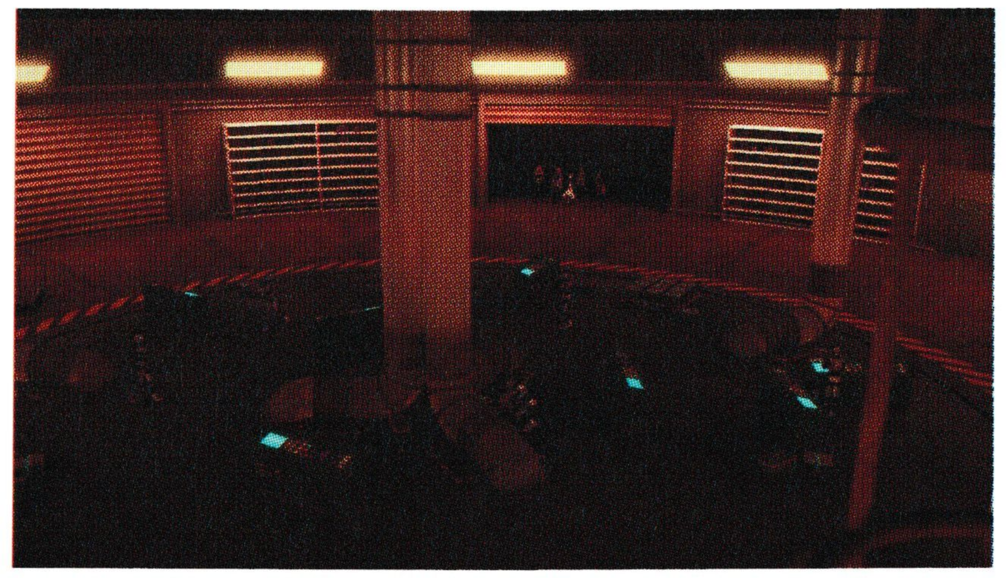
巨大な浮揚式アリーナで、ヴァイタル・フェスティバル・トーナメントの会場。
長距離の移動が可能でフェスティバルが開催されるたびに、開催地の王国まで移動する。不使用時はアトラス周辺に停泊している。4つの王国の資源と貢献から作られた科学技術の結晶であり、王国間の調和のシンボルとなっている。

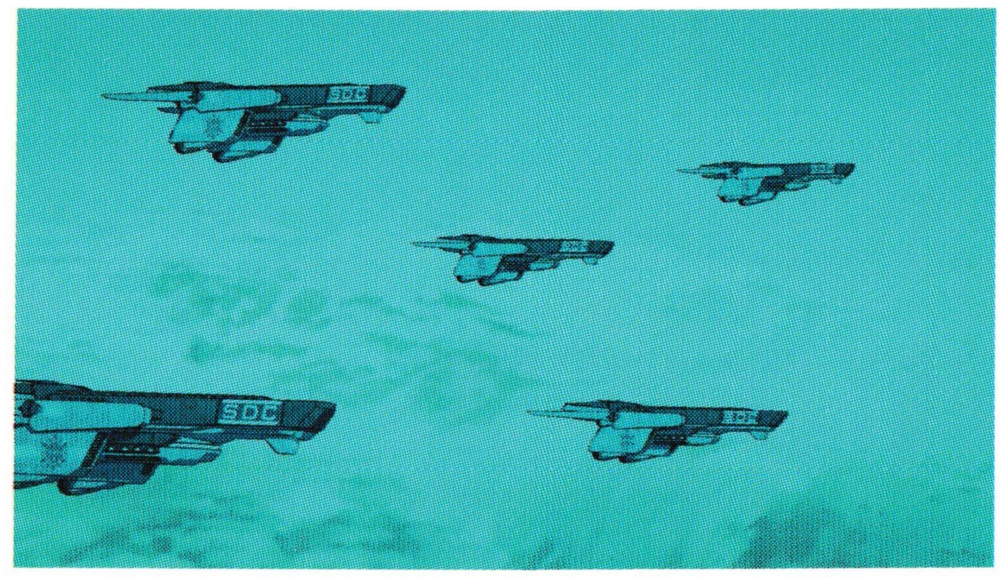
アミティ・プロジェクト Amity Project



ビーコン陥落後から機能停止となっている大陸間通信システム『クロス・コンチネンタル・トランスミット・システム(CCTS)』の代替としてアミティ・コロシアムを人工衛星『アミティ・コミュニケーション・タワー』としてグリムが到達できないほどの高さに打ち上げ、CCTSに代わり世界の通信を回復させる計画。アイアンウッドはこれによりレムナント中の人々にセイラムの存在を明らかにするつもりだった。
打ち上げ場所にはS.D.Cの鉱山跡を使用するため、そこに生息するグリムの掃討や資材の運搬はエース部隊が行い、ルビーたちも協力していた。
大量の資源や資材を投入し、妨害行為を恐れた極度の秘密厳守により、国民の生活を圧迫し、有力者間でも内部問題を引き起こし、アイアンウッドに対する多くの批判や疑惑が生まれた。とくにマントルでは資材不足により防御壁の補修がおろそかになり、グリムの襲撃を受けやすくなってしまった。理由の説明も援助も拒否するアイアンウッドに対し、マントルの支援活動に奉仕するロビンは積極的に探り始め、彼女率いるハッピー・ハンターレディースが資材を強奪するなどしてプロジェクトの進行を停滞させ、軍と争うことになった。

シュニー・ダスト・カンパニー Schnee Dust Company





世界最大のエネルギー燃料製造会社。創設者ニコラスの娘・ウィロウの夫でありワイスの父・ジャックが現社長を務める。アトラス国内の各所には系列の会社や施設も多く、自立型のドローンが稼働し運搬用の貨物船も所持している。アトラス軍とはダスト供給等の提携を結んでいるため軍基地に繋がる移送設備がある。またシュニー家を始めとする幹部たちはシステムへのアクセス権限、補助電源など多くの特権を持つ。

INTERVIEW
インタビュー



ART DIRECTOR
PATRICK RODRIGUEZ
アートディレクター　パトリック・ロドリゲス

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。
最初はVol.1のコンセプトアーティストとしてスタートし、Vol.2のアシスタント・アートディレクター、そしてVol.3〜7までのアートディレクターを務めてきました。私が入社した当時は、チームは10人前後の小さなものだったんです。なんでもやらなければならなかったため、あらゆる領域を横断した総合的な作業が必要でした。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。
私はワイスのオリジナル・トレーラーに参加したのですが、そのときのチームワークの良さには本当に驚かされました。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？
モンティが複数のティザー・トレーラーによって巻き起こした、一番初めの熱狂が大きな要因だと思います。彼はすでにRooster Teethで別の作品を手掛けていて、彼の名前は世間に知れ渡っていましたから、すでに続きを待ち望む声があったのは明らかです。だから、アニメスタイルの作品が発表されると、人々は大興奮でした。この小さな、コメディの制作会社が、突然アクション満載のアニメをやるのですから。観客はかなり夢中になっていました。しかも、彼らが大好きな会社の人たちが出演しているということで、愛着もひとしおだったようです。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？
狂気の8年間でしたね（笑）。その間にみんな大きく成長しました。私にとっては、この数年間で得た友人たちとの関係は大きな出来事でした。夜遅くまで、週末も一緒に、ただすべてを実現するために努力した日々でした。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？
観客は、この作品を作っている人たちと強いつながりを持ち、それが世界中の人たちの情熱に繋がったのだと思います。そうやって観客の心をつかむことができれば、何度でも見たくなるような作品を作ることができるようになるのです。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？
ほかの人たちが『RWBY』に取り組んでくれるのを見るのは最高でした。とくにアートチームにいると、ほかの人が『RWBY』といういわば砂場のような場所で遊び、そして自分たちのものとして作り上げていく様子は、本当に見ものでした。Vol.1の最初のころ、モンティと私は番組のファンアートを読み漁り、みんながキャラクターを自分なりに解釈していることに驚嘆していました。今回はあのときの気持ちをもう一度味わうようでしたね。そんな感じで、今後も続いていってほしいと思います。

❖『レムナント』という未来的な科学技術とファンタジーが融合された世界と、そこで活躍するキャラクターたちを描くにあたり、ディレクター陣からのリクエストやセッションについて印象深いエピソードを教えてください。
もっとも大きな議論の中心になったことのひとつに、キャラクターが持っている武器があります。可動パーツが搭載されていたり、変形可能な能力を持っていたりする武器についてです。何度も「待って、その武器が何をするって？」という反応をしたことがあります。初期のころは、モンティがランダムにモデルのパーツを組み合わせて、まとまりのあるかっこいいアニメーションに仕上げることもよくありました。必ずしも現実的な可動について忠実に考える必要はなく、ただ、見た目がカッコよくて、十分な信憑性があればよかったのです。

❖『RWBY』ならではのこだわりがあるポイントについて教えてください。
『RWBY』は表現の方法がユニークです。何よりも

まず、モンスターが登場するアクション作品ですから。最大のゴールは、クールなファンタジーの技術を使ってクレイジーな戦闘シーンを作ることでした。それは、この作品がうまくつかんでいる要素だと思います。

❖ ヴェイル、ミストラル、アトラス、ヴァキュオなど地域や王国、また学園ごとに設定された美術や衣装、グリムのデザインのコンセプトについて教えてください。またそれらを作り出すにあたり、参考にしたものなどがありましたら教えてください。

グリムは、もともとは『Red Trailer』に登場する黒い狼のような生き物で、私にとってはそれが原型となっています。それにもっと独特の不気味さを出すために、骨を組み込んでほしいという依頼がありました。とくにベオウルフは、初期に何度も作り直しましたが、このときにしっかりと固めたことでその後のシリーズでどのように作っていくかを考える良いロードマップになりました。想像力と現実の動物の骨格以外には、とくに参考にしたものはありません。

❖ 美術やキャラクター造形の細部にまでこだわりが感じられますが、登場シーンはわずかでもお気に入りのポイント、キャラクターなどがありましたら教えてください。

私の好きなキャラクターデザインのひとつにネオンがあります。彼女のアイデアは、ある日の深夜3時ごろ、寝不足でみんなフラフラしていたときに生まれたものです。ネットミームを実際のキャラクターにして、しかも深みのあるものにしようという楽しい話だったんです。それ以外では、悪役のティリアンがそうでした。狂気の殺人鬼とサソリを混ぜたようなデザインなんて、誰がデザインしたくないなんて言うんでしょう？

❖ もし将来的に『RWBY』のテーマパークが実現したとして、ぜひここは再現にこだわりたいと考えるアトラクションはありますか？

グリムに乗るのは絶対に楽しいでしょうね。ネヴァーモアの背中に乗って王国中を飛び回り、あらゆるものの全部を見渡すことができるんですから！

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

ファンでいてくれて、本当にありがとう。このことは私にとって世界そのものであり、このすばらしさを決して忘れることはないでしょう。










パトリック・ロドリゲス

RWBY VOLUME 8



Illustrated by Ein Lee



For Every Life

Lead vocals by Casey Lee Williams　Lyrics and music written by Jeff Williams　Performed, produced and mixed by Jeff Williams

We said goodbye
To all the things we loved
Gave up our lives
Just to find that it was not enough

We leapt in faith
Left our solitude, our carefree peace
What we thought could change the world
Was just a childish dream

We failed to stop our own demise
The tragic end's before our eyes
Hope has no place here

Maybe the path that leads our way home
Will finally clear
Maybe the end we tried to avoid
Is already here

Some roses will never bloom
Some dreams will rot on the vine
Some lives will end much too soon
Some evil will never ever die

Some wars will not end in peace
Some heroes choose the wrong side
Sometimes it's worth it all
To risk the fall
And fight for every life

We tried to rise
Defeat the hate through love
Keep hope alive
Trust our hearts
And somehow soar above

We sacrificed
Pledged our souls and
Gave up everything
But in the end, there's only failure
Only suffering

Our plans of triumph torn apart
An endless sea of broken hearts
Strength's not victory

All that remains, the end of the tale
Is worse than we feared

All that remains, collapsed in a void
Drowning in tears

Some roses will never bloom
Some dreams will rot on the vine
Some lives will end much too soon
Some evil will never ever die

Some wars will not end in peace
Some heroes choose the wrong side
Sometimes it's worth it all
To risk the fall and fight

For everything we love
For all we've ever known
Maybe it's just fantasy
A foolish goal we can't achieve
This battle's near the end

Falling faster everyday
The path to victory fades away
The finish drawing near

Will this be the day
That we always feared

Some roses will never bloom
Some dreams will rot on the vine
Some lives will end much too soon
Some evil will never ever die

Some wars will not end in peace
Some heroes choose the wrong side
Sometimes it's worth it all
To risk the fall
And fight for every life

愛するすべてに
別れを告げた
命を投げ出しても
足りないと思い知った

信念を胸に挑んだ
心地よい孤独と
他愛ない日常を捨てた
世界を変えられるなんて
ただの子供じみた夢

みずからの崩壊を止められず
悲劇の終幕は迫っている
希望はどこにもない

帰路を目指すときが
ついに来るかも
望まぬ結末を
とうに迎えたのかも

バラは花開かず
夢は実を結ばない
命たちは もう尽きる
邪悪な者たちは のさばる

戦いは平和を迎えず
英雄たちは選択を誤る
それでも すべてを懸けて
戦う価値はある
救える命があるなら

必死に上を向いた
愛の力で憎しみを打ち破り
希望を抱き
己を信じ
悪を踏み越えようと

犠牲をいとわず
この魂を差し出し
すべてをなげうった
でも結果は失敗
苦痛だけが残った

勝利へのもくろみは崩れ
果てしなき傷心の海が広がる
強さと勝利は違う

おとぎ話の結末は
覚悟以上に むごたらしい

虚無に広がる破壊だけ
涙の海に むせぶばかり

バラは花開かず
夢は実を結ばない
命たちは もう尽きる
邪悪な者たちは のさばる

戦いは平和を迎えず
英雄たちは選択を誤る
それでも すべてを懸けて
戦う価値はある

愛するすべて
見知るすべてのため
そんなのはただの幻想
非現実的で愚かな理想か
戦いは終焉に向かう

敗北は日々 早まり
勝利への道は遠のく
終わりが迫る

恐れていた日が
ついに来るかも

バラは花開かず
夢は実を結ばない
命たちは もう尽きる
邪悪な者たちは のさばる

戦いは平和を迎えず
英雄たちは選択を誤る
それでも すべてを懸けて
戦う価値はある
救える命があるなら



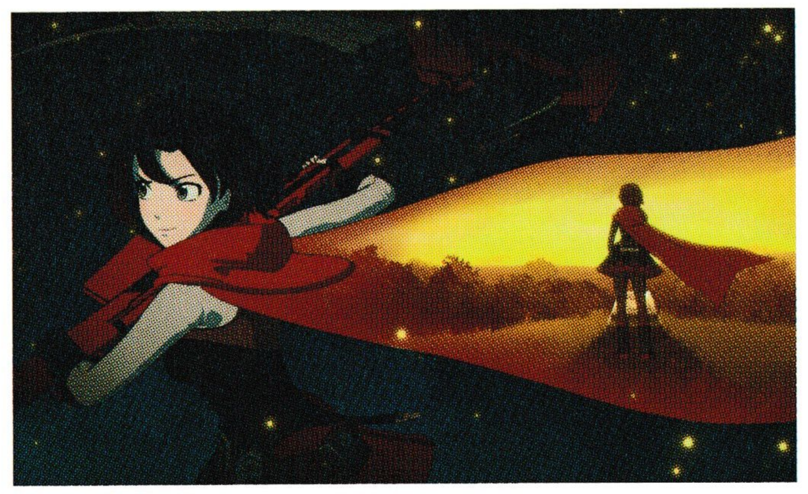
CHARACTERS

VOLUME 8 ❖ キャラクターアート



ABOUT CHARACTER

ビーコン・アカデミーのメンバー最年少にしてチームRWBYのリーダー。グリムの攻撃を退けることができる伝承の『銀の眼の戦士』の力に目覚めるが、この特別な力ゆえにセイラムに狙われ、同じ力を持っていたという母・サマーもまたセイラムと対峙し、戻らぬ人となっている。



CV Lindsay Jones ／早見沙織
SEMBLANCE ペタルバースト
WEAPON クレセント・ローズ

TEAM RWBY

Ruby Rose

ルビー・ローズ



ABOUT CHARACTER

アトラスに本拠地を置く世界的大企業『シュニー・ダスト・カンパニー』の跡取りとして幼少期より厳しい英才教育を受けて育つが、父・ジャックの方針に反発し、家を出た。ルビーたちを『家族』と宣言し信頼を寄せている。アトラス軍でアイアンウッドの副官を務める姉・ウィンターを敬愛し、お互いの信念を尊重している。母・ウィロウの協力によりワッツと手を組んでいた父の不正を暴き、告発した。



CV Kara Eberle ／日笠陽子 **SEMBLANCE** グリフ、召喚術 **WEAPON** ミルテンアスター

TEAM RWBY

Weiss Schnee

ワイス・シュニー

ABOUT CHARACTER

ファウナスの過激派組織ホワイト・ファングのメンバーだったが脱退し、ビーコンでルビーたちと出会う。決別した元相棒のアダムに強引に復縁を迫られ、自分を守ろうとしたヤンがアダムに重傷を負わされたのを見て、仲間の安全のために孤独を選んだこともあった。だが、故郷のファウナスの仲間たちの協力を得て、アダムが企てるホワイト・ファングのテロを阻止し、ルビーたちと再び合流。二度と離れないと誓う。自身に執着するアダムをともに命懸けで倒したヤンには友情以上の感情を持つ。





CV Arryn Zech ／嶋村 侑
SEMBLANCE シャドウクローン
WEAPON ガムボール・シュラウド

TEAM RWBY

Blake Belladonna

ブレイク・ベラドンナ





CV Barbara Dunkelman ／小清水亜美
SEMBLANCE バーン
WEAPON エンバー・セリカ

ABOUT CHARACTER

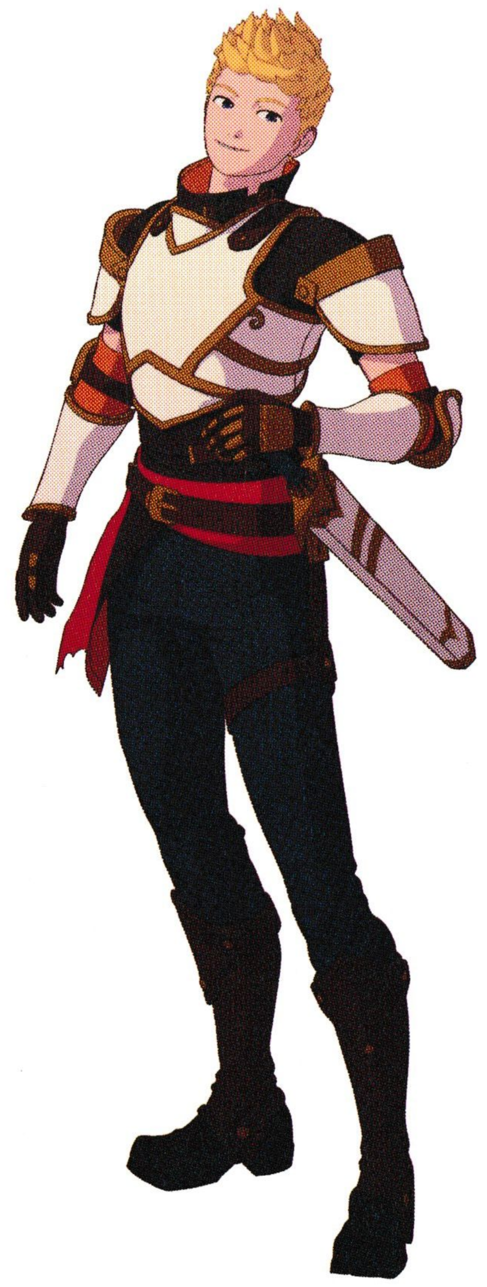
ルビーの母親違いの姉。感情的で他人との衝突も多いが、面倒見の良い姉御肌。ブレイクを庇いアダムに奪われた右腕を義手に変え戦線復帰。トラウマになっていたアダムをブレイクとともに倒した。探し続けていた母・レイヴンと邂逅し、彼女が『春の女神』であることを知り、オズピンやセイラムに関わることへの警告を受けるが、妹や仲間とともに戦うことを決意する。

TEAM RWBY

Yang Xiao Long

ヤン・シャオロン





ABOUT CHARACTER

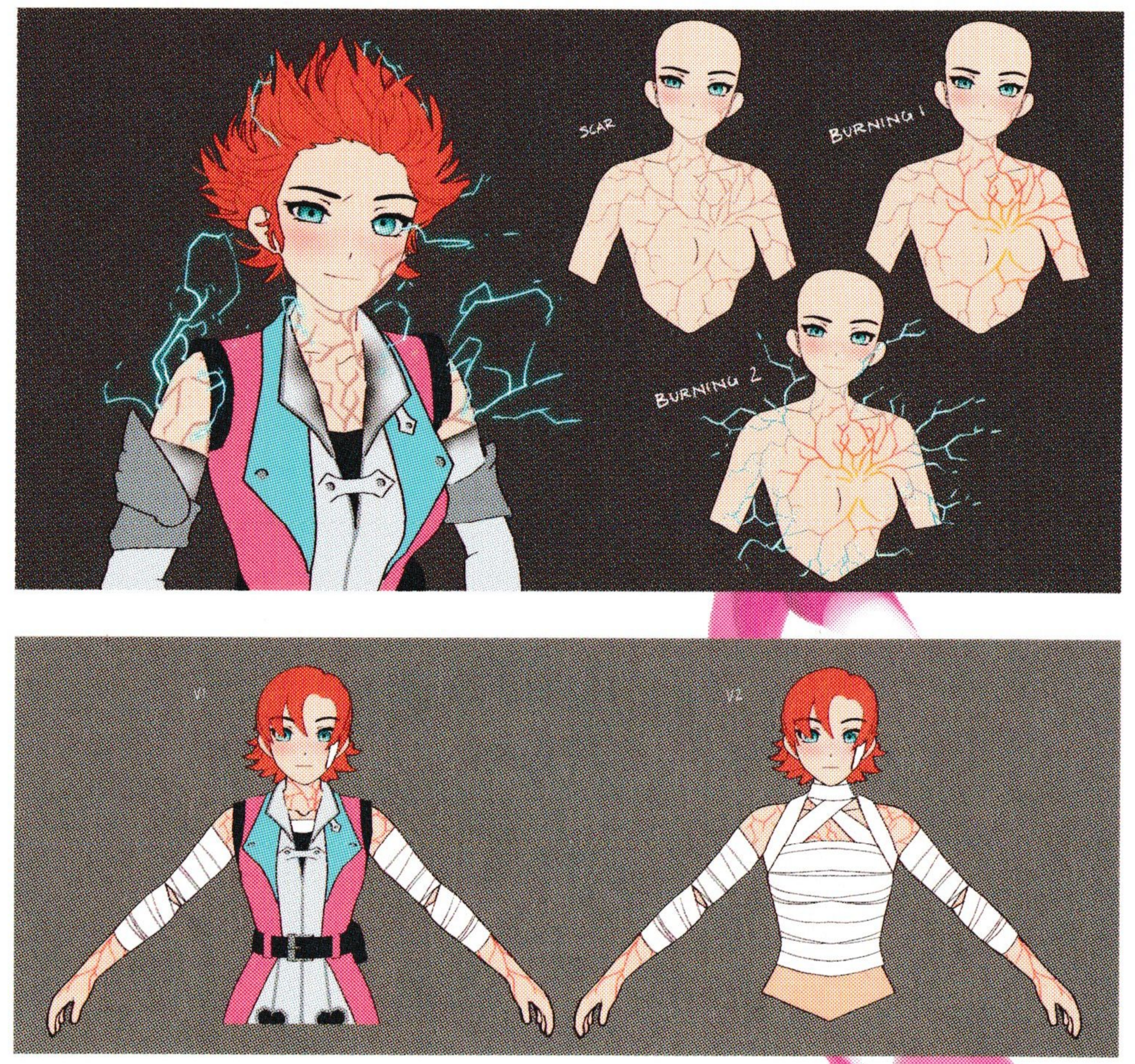
チームJNPRのリーダー。入学当初は落ちこぼれで逃げ腰だったが、チームメンバーで今は亡きピュラの指導を受け、努力を重ねてセンブランスを使いこなせるようになった。常に仲間を気遣い、必ずやり遂げるという強い意志を持ち、優れた作戦指揮でチームリーダーとしても成長している。

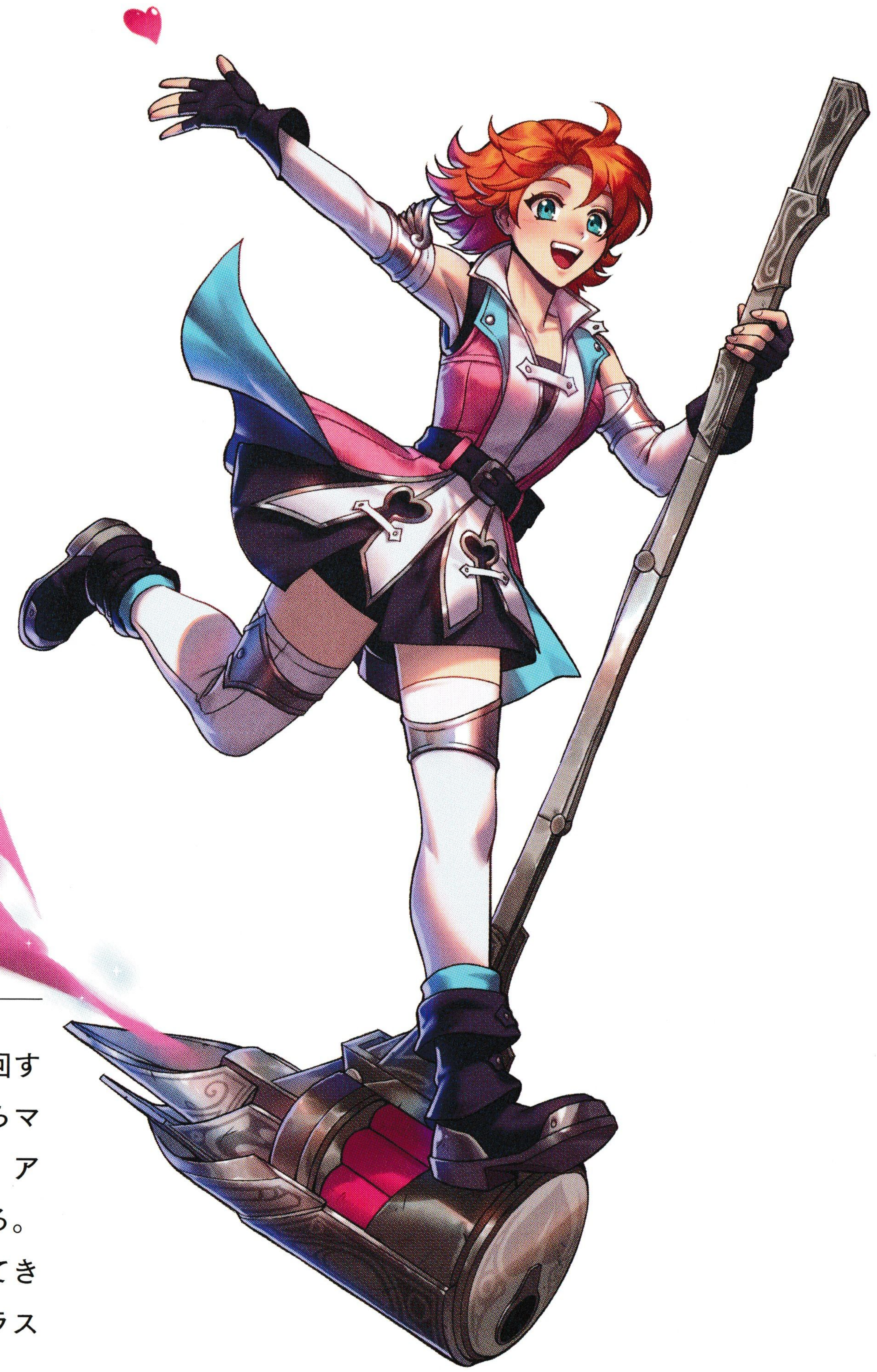
CV Miles Luna／下野 紘　**SEMBLANCE** オーラ・アンプ
WEAPON クロケア・モロス

TEAM JNPR

Jaune Arc

ジョーン・アーク







ABOUT CHARACTER

無邪気で豪快な言動で周囲を振り回すが、浮浪児だった幼少期の経験からマントルの人々の不遇を見過ごせず、アイアンウッドの施策に強く反対する。自身を救いともに支え合って生きてきたレンと想い合っているが、アトラスに来てからのすれ違いに思い悩む。

CV Samantha Ireland／洲崎 綾
SEMBLANCE ハイ・ボルテージ　**WEAPON** マンヒルド

TEAM JNPR

Nora Valkyrie

ノーラ・ヴァルキリー





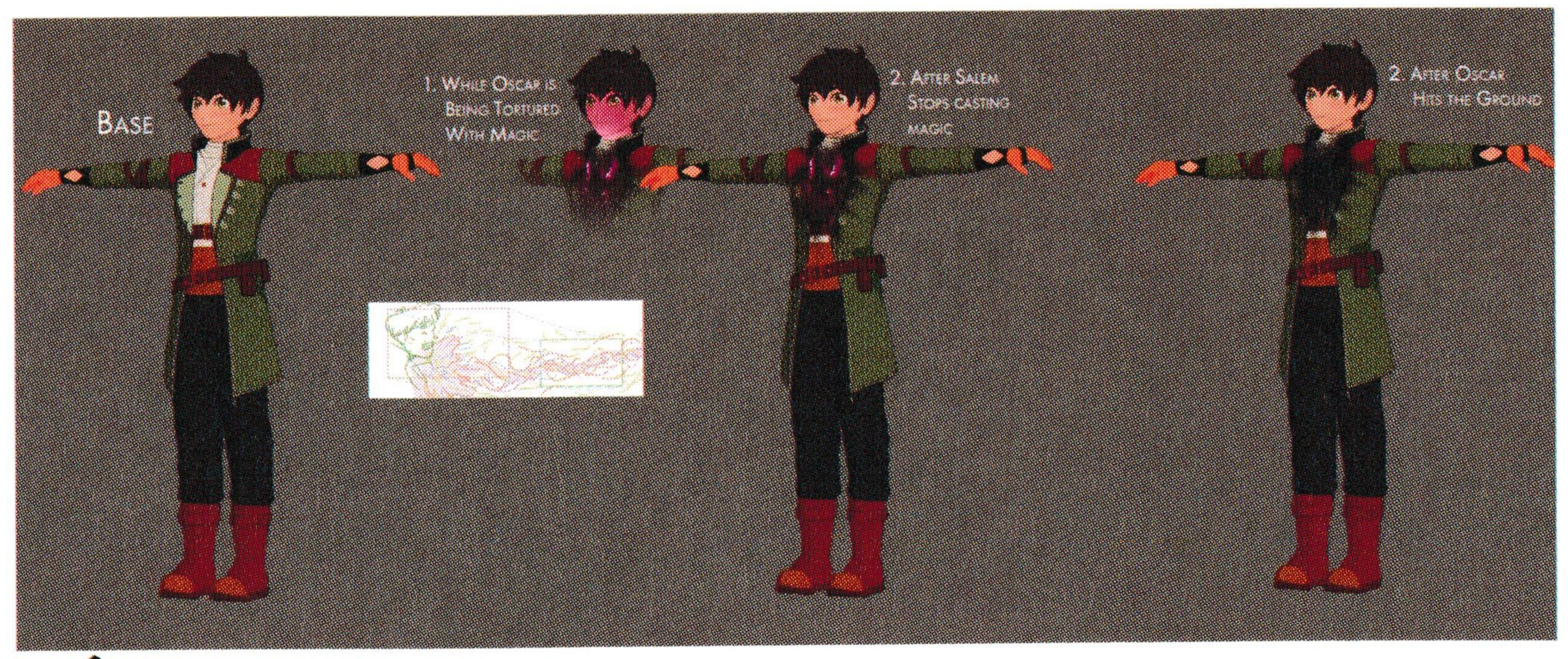
ABOUT CHARACTER

幼少期にグリムに襲われ孤児になり、ノーラと出会い彼女を救うためにセンブランスに目覚める。基本的に沈着冷静だが、いくつかの失敗から自身の未熟さに苛立ち、焦りから仲間やノーラにも冷たく当たってしまう。

CV Neath Oum ／斉藤壮馬
SEMBLANCE トゥランクイリティー
WEAPON ストーム・フラワー

TEAM JNPR

Lie Ren
ライ・レン





ABOUT CHARACTER

転生したオズピンの魂を宿す。自身の宿命に戸惑いがあったが、ルビーたちとともに世界を救うため生きることを決意。ハンターとして修業し成長しつつあり、思考もオズピンの影響を受けつつある。アイアンウッドを説得しようとするも拒絶され、絶対絶命の危機にオーラを解放、オズピンの魔力を受け継ぐようになるが、それによりいつか自我を失うのではと不安を感じている。オズピンの転生者であることでセイラムに狙われるようになる。

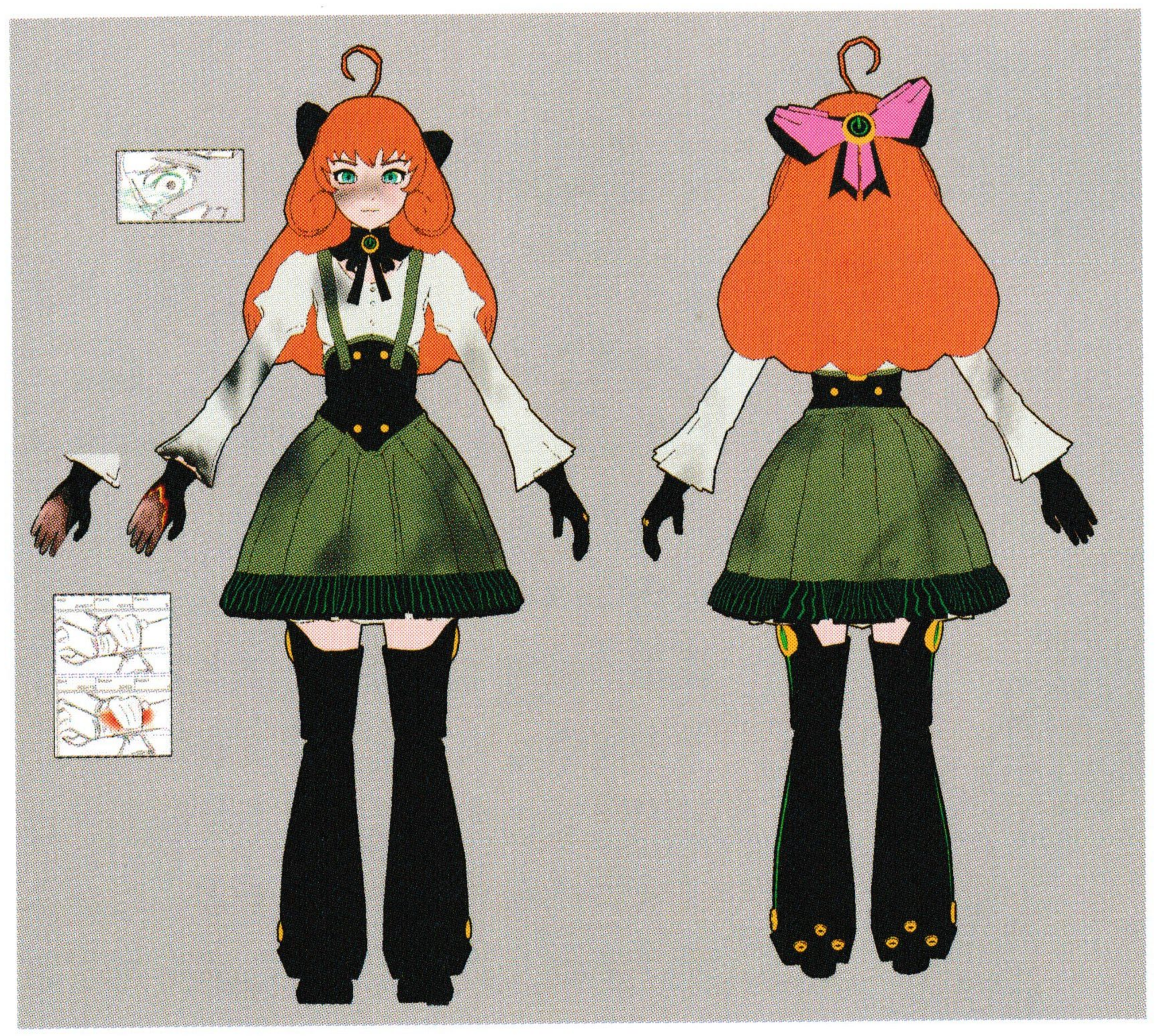
CV Aaron Dismuke ／釘宮理恵
WEAPON ロング・メモリー

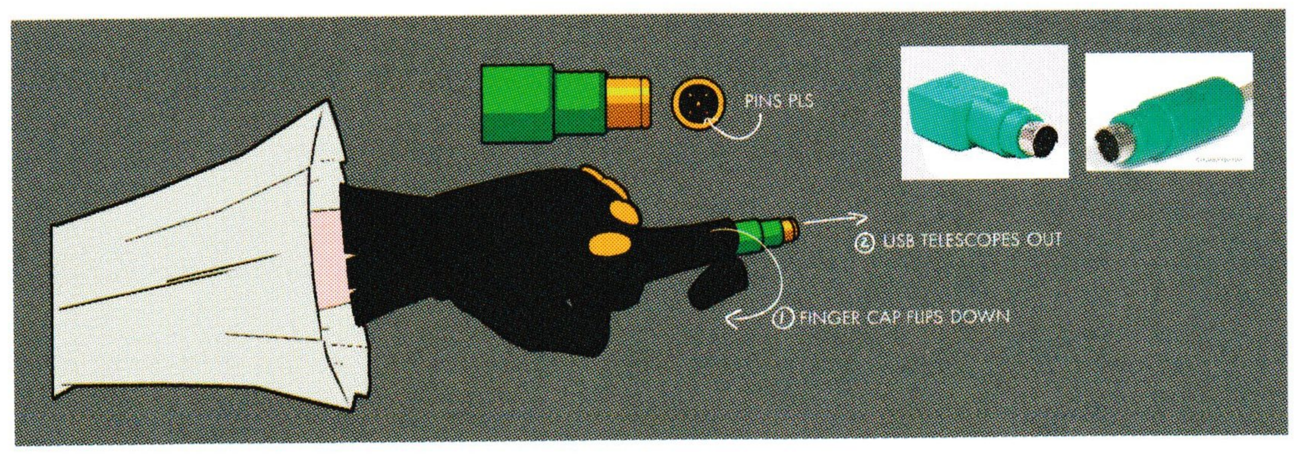
Oscar Pine
オスカー・パイン

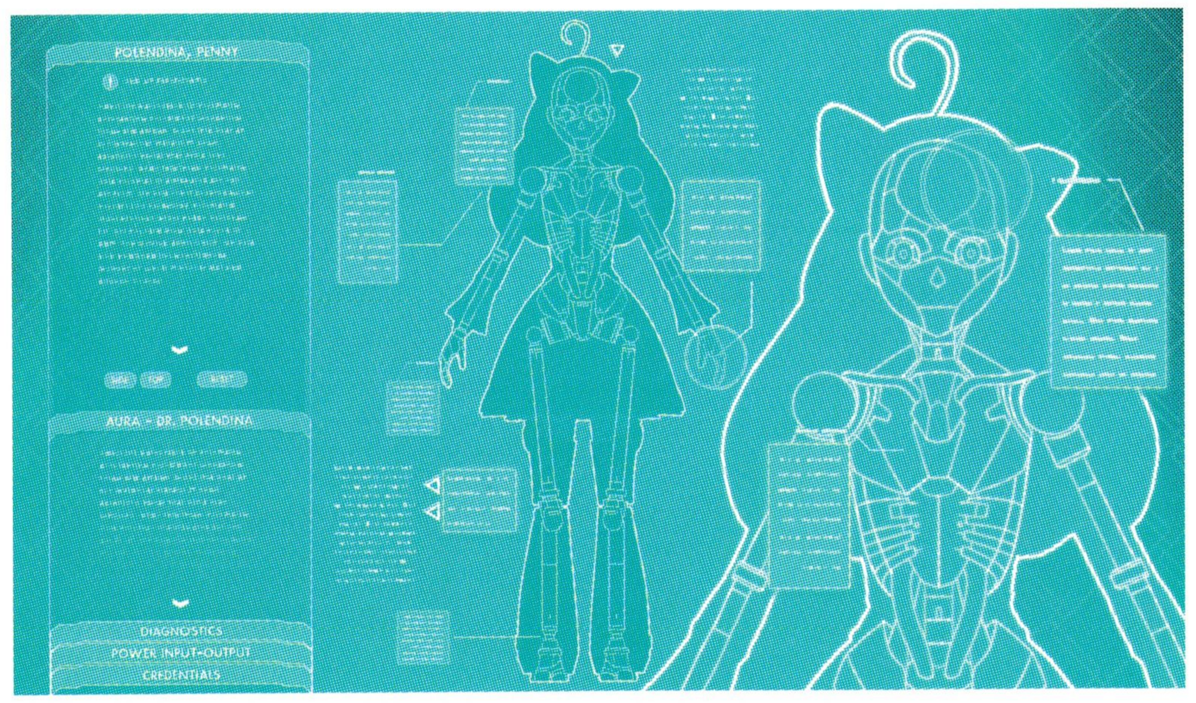
ABOUT CHARACTER

アトラス軍により開発された世界初のオーラを生成できる人造人間。人間的な感覚を主軸に据えた防衛システムとして、開発者のピエトロのオーラを注ぎ込まれたため、人造人間でありながら女神の力を持つことができる。ピエトロとは親娘のような関係。過去にシンダーの罠によりバラバラに破壊されたが、「コア」をもとに復活。その修理のためピエトロの体が限界にあり、次に再生するのは難しい状態。アイアンウッドの指揮下でグリムから市民を守り活躍していたが、マントルを犠牲にし、『お友達さん』のルビーたちと敵対する命令には納得できず、任務と『気持ち』との相違に迷う。シンダーの襲撃から先代のフリアを守り、力を受け継いで新しい冬の女神となったことで、その力を求める者たちの間で狙われ、翻弄されることになる。









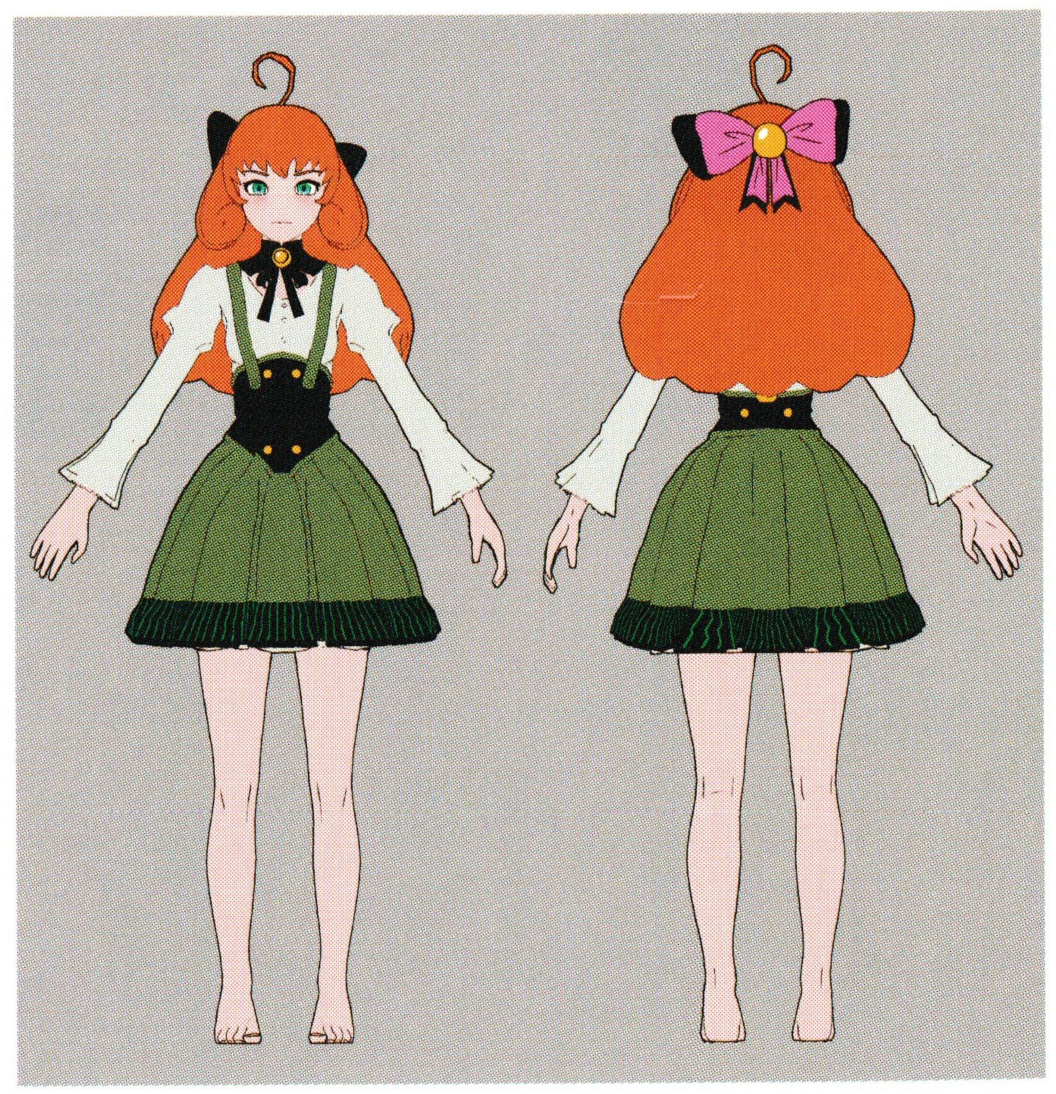
設計図



CV Taylor McNee／潘めぐみ

WEAPON フローティング・アレイ

ペニーが人間となった姿



ATLESIAN MILITARY

Penny Polendina

ペニー・ポレンディーナ



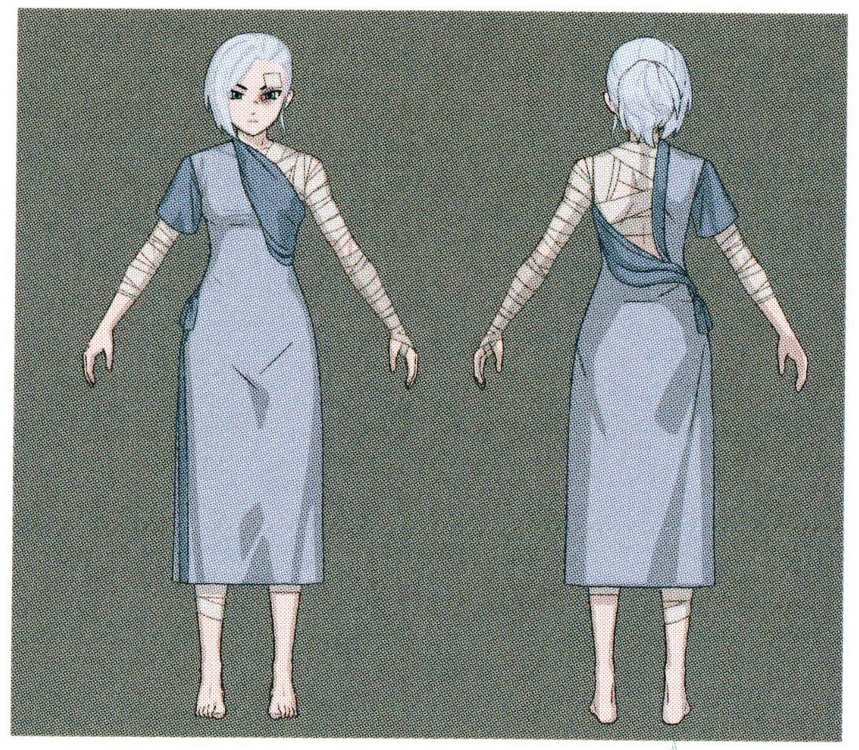
CV Elizabeth Maxwell ／川澄綾子
SEMBLANCE グリフ、召喚術
WEAPON サーベル（名称不明）

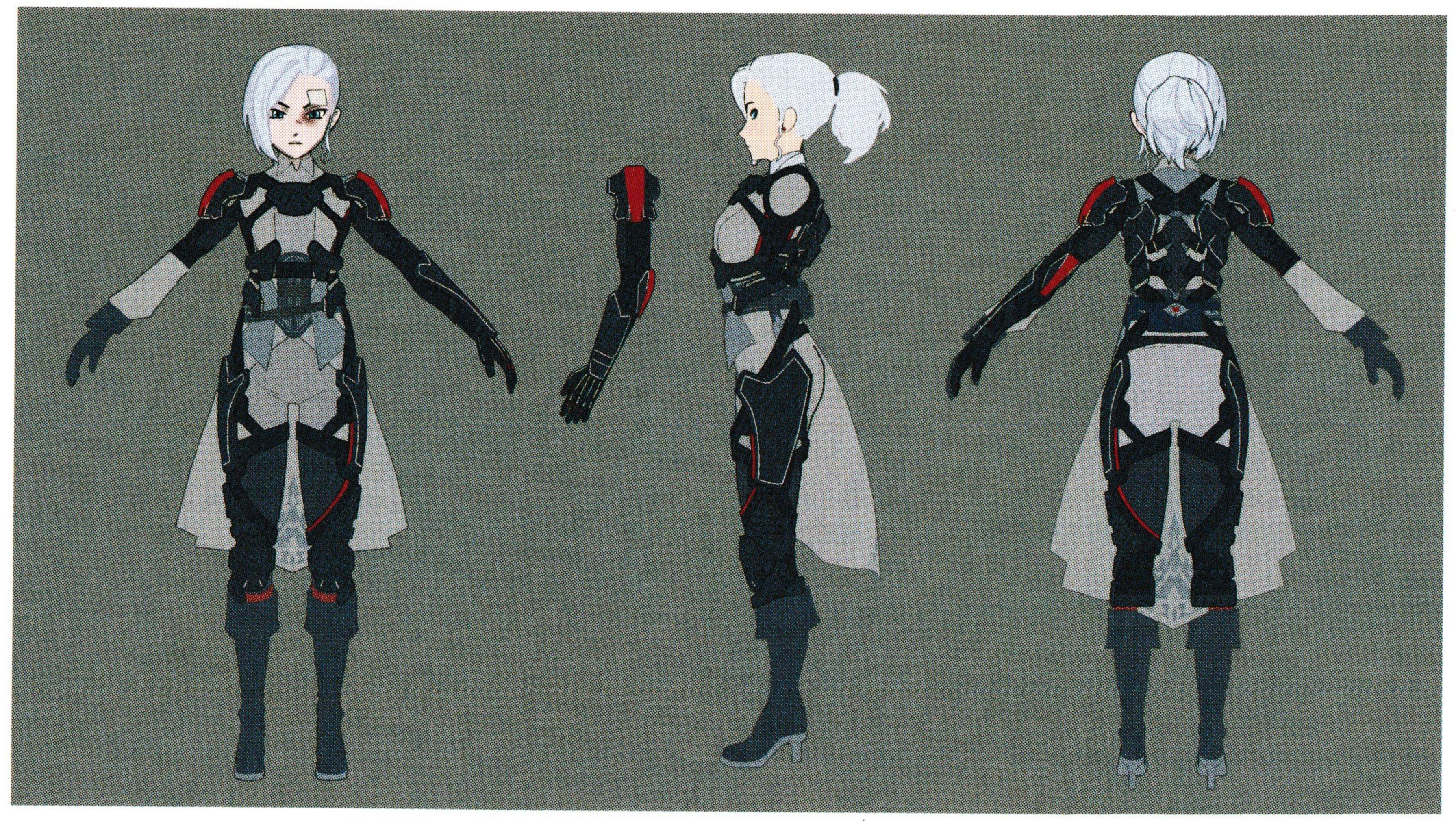
ATLESIAN MILITARY

Winter Schnee

ウィンター・シュニー

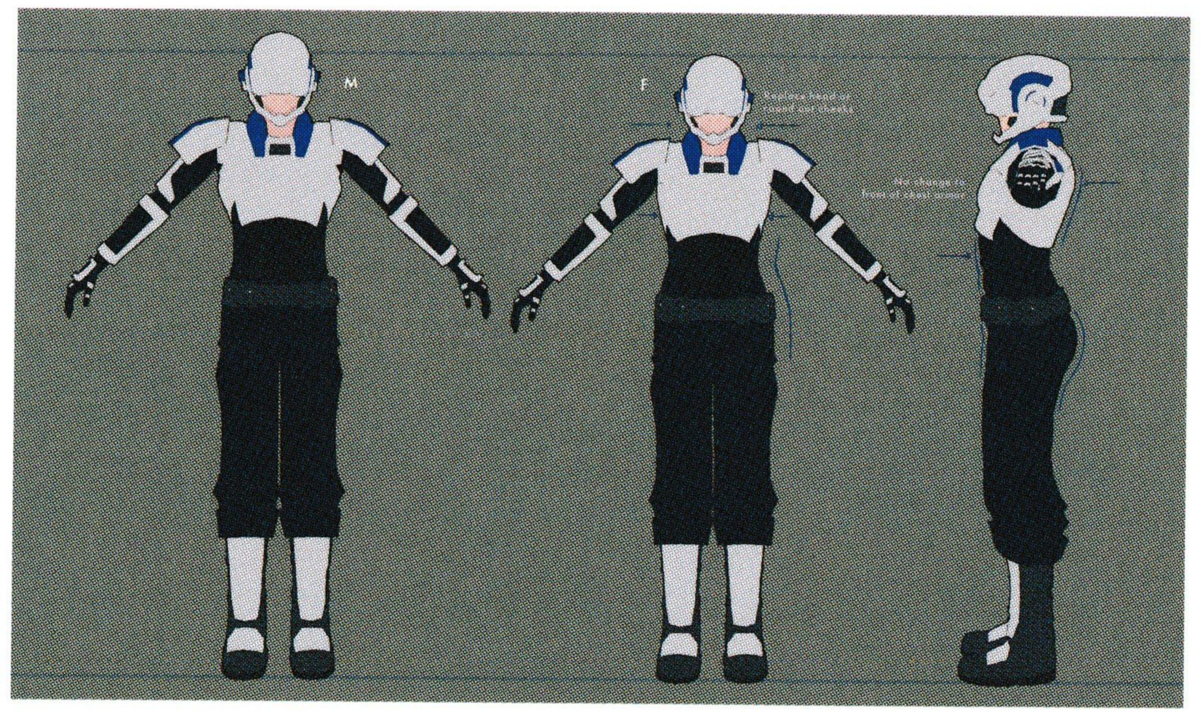
医療服



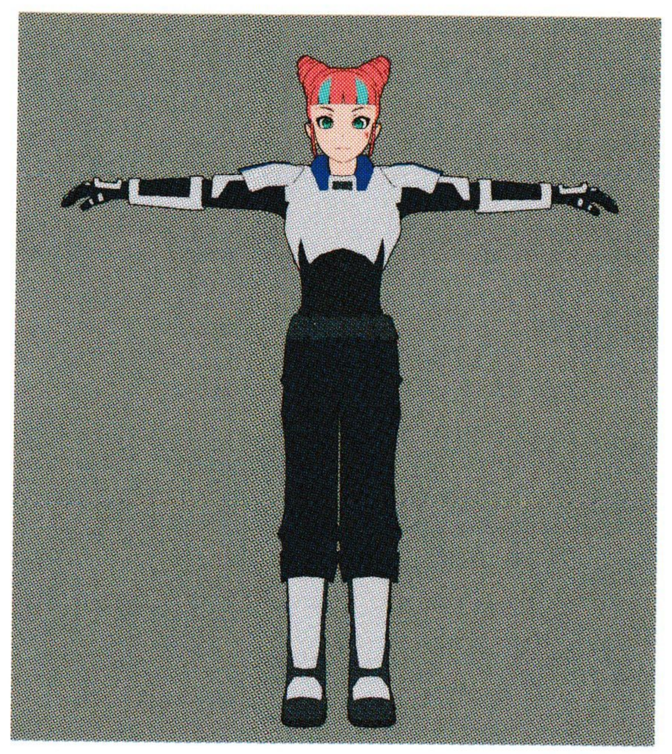


アトラス軍戦闘服

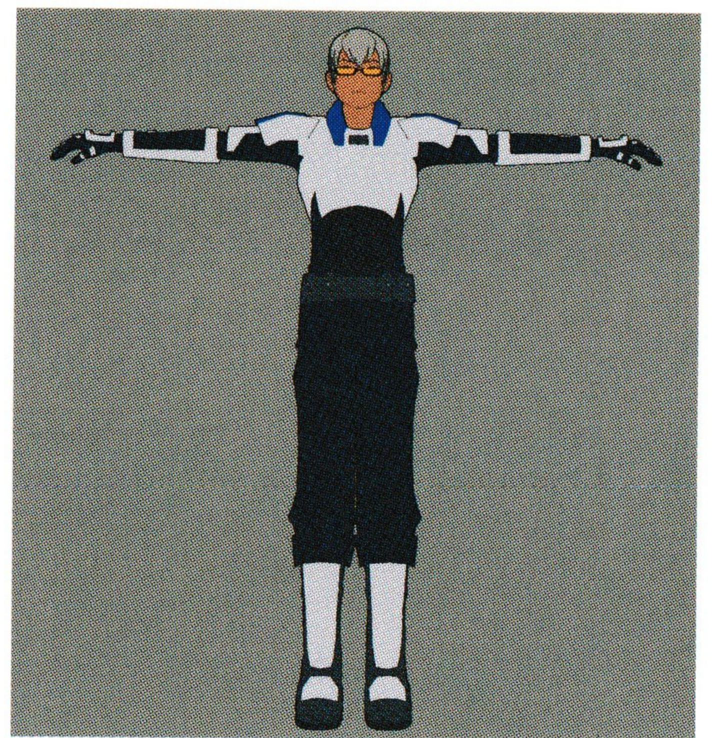
アトラス軍兵士戦闘服



チームFNKI戦闘服





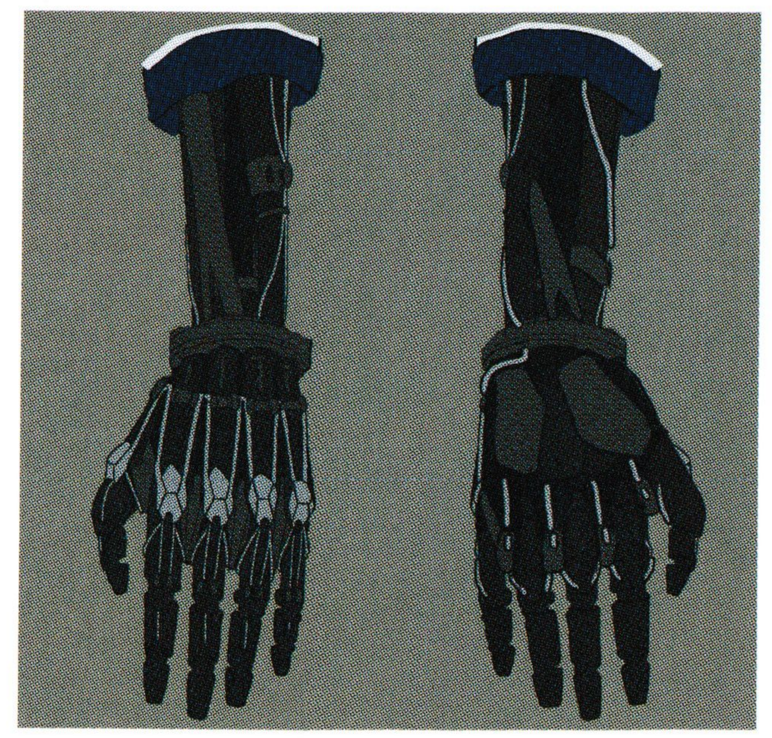


Atlesian Military

アトラス軍

CV Jason Rose ／てらそままさき
SEMBLANCE メトル
WEAPON デュー・プロセス



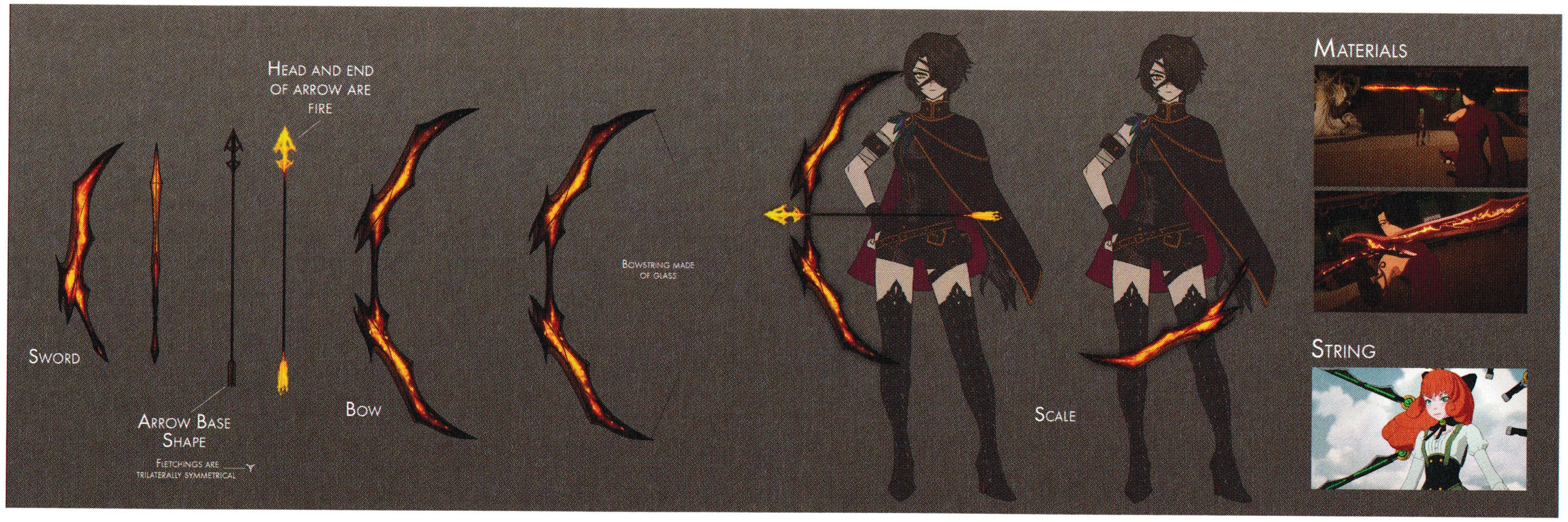


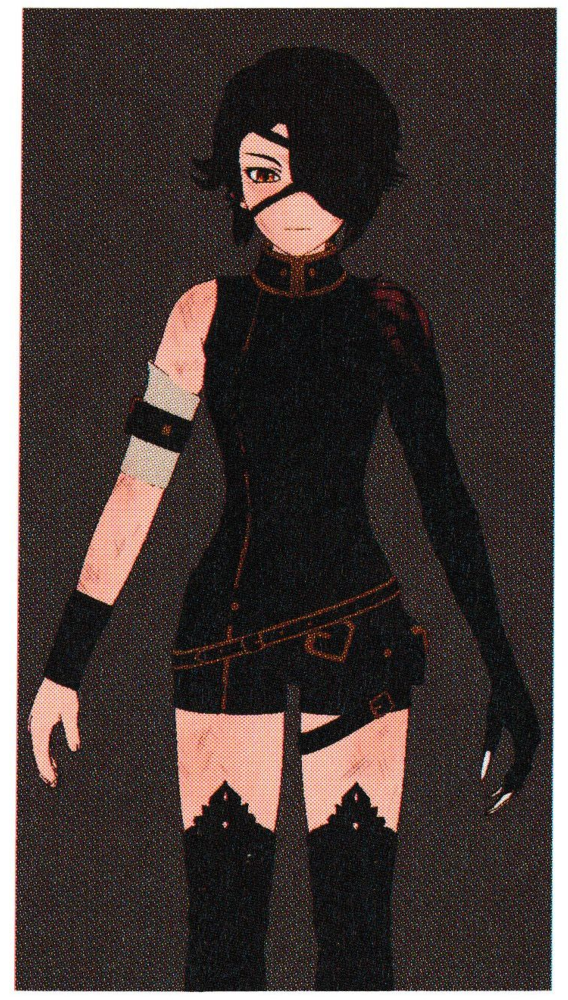
ATLESIAN MILITARY

James Ironwood

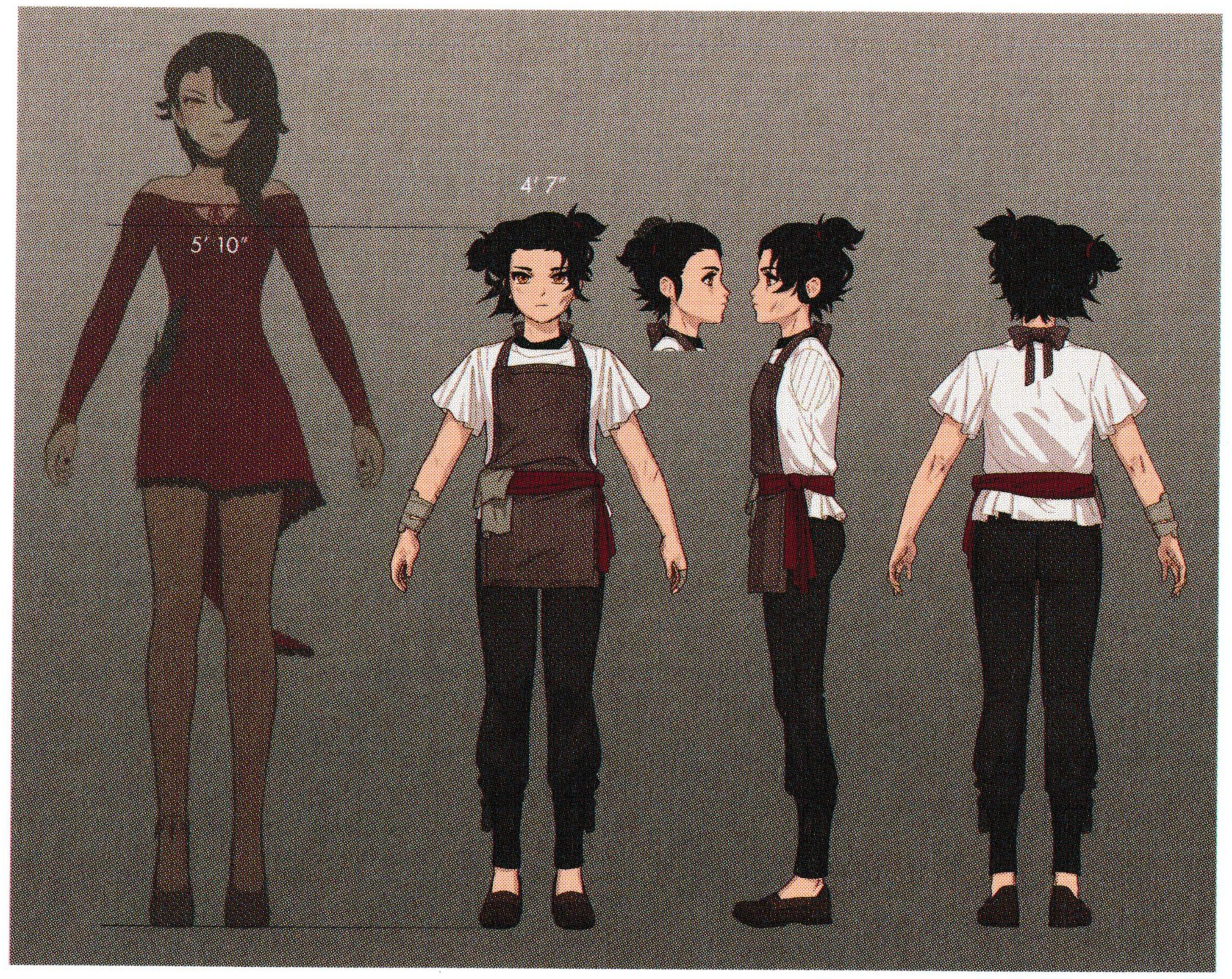
ジェームズ・アイアンウッド



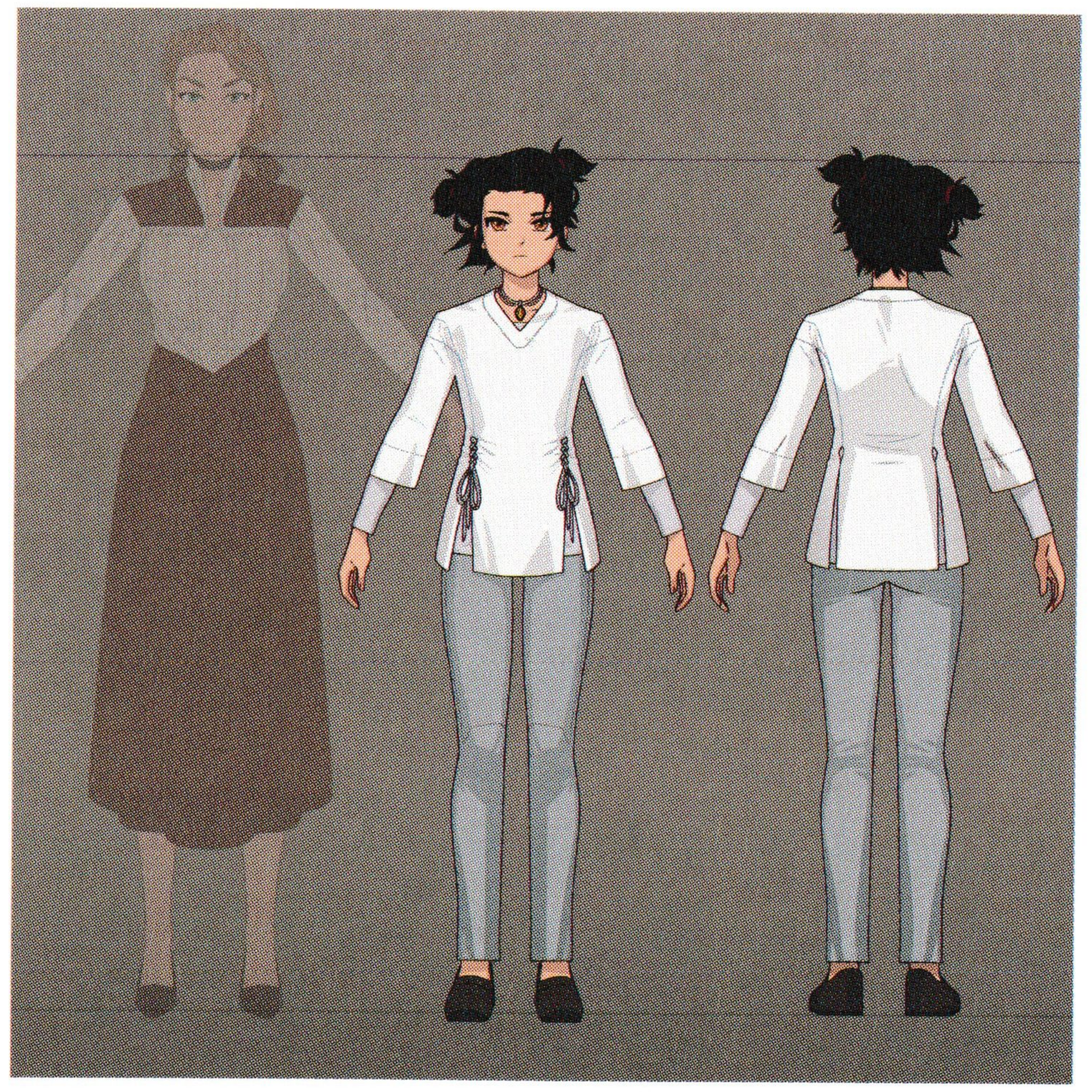


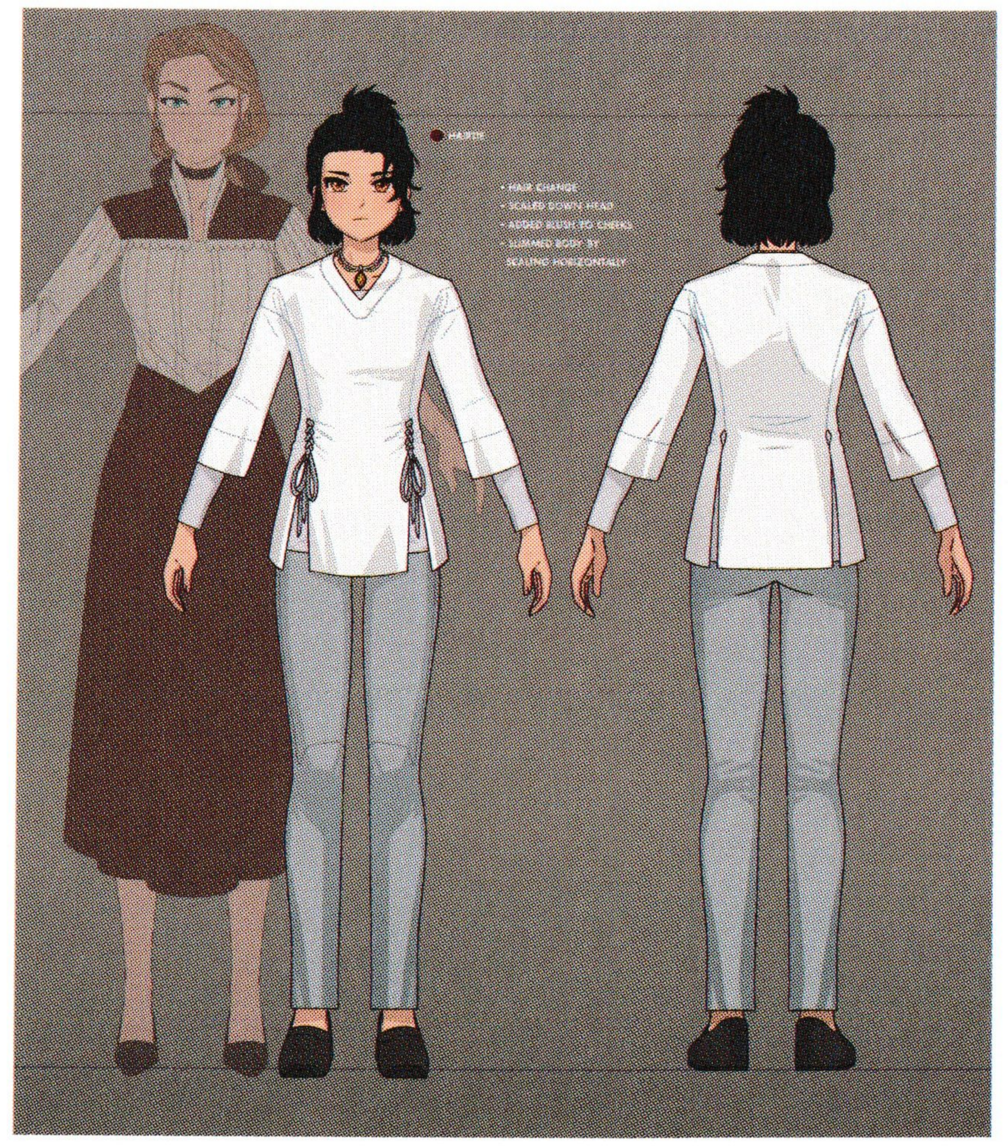


ダメージ設定



シンダーの幼少期





グラス・ユニコーンの制服

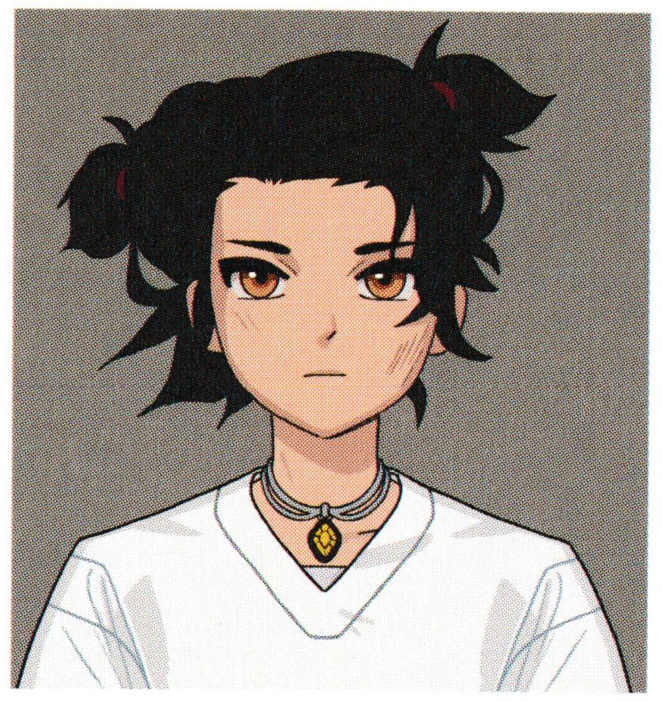
CV Jessica Nigri／甲斐田裕子

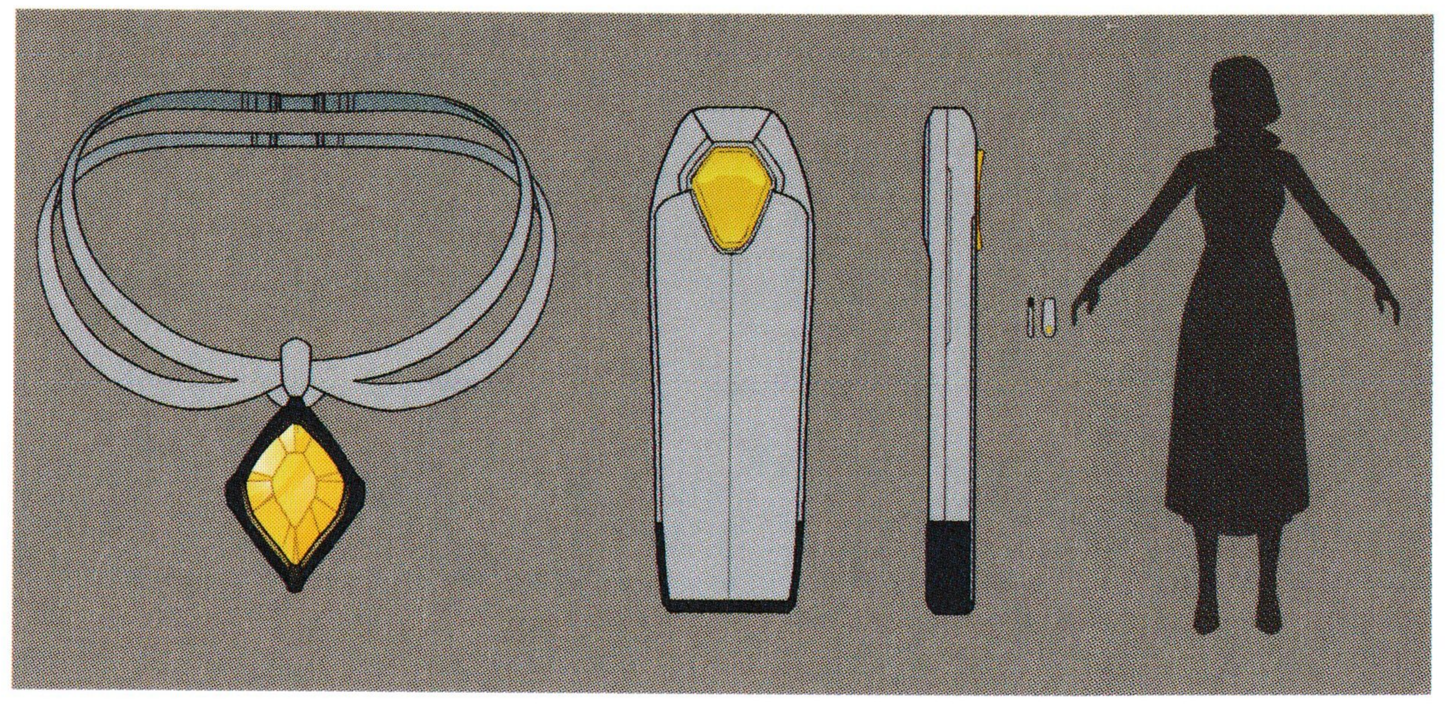
SEMBLANCE スコーチング・カレス

WEAPON ミッドナイト

Cinder Fall

シンダー・フォール



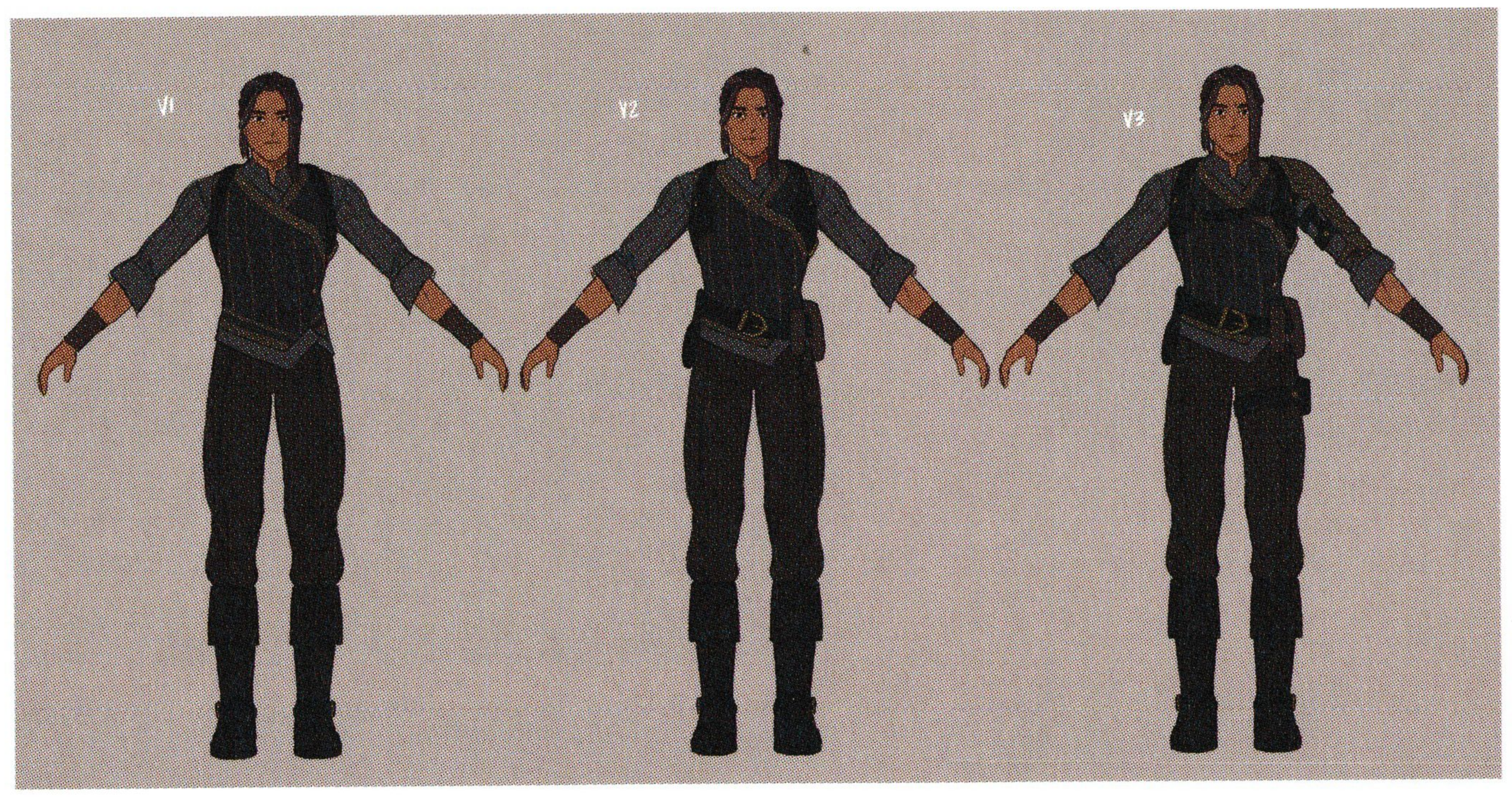




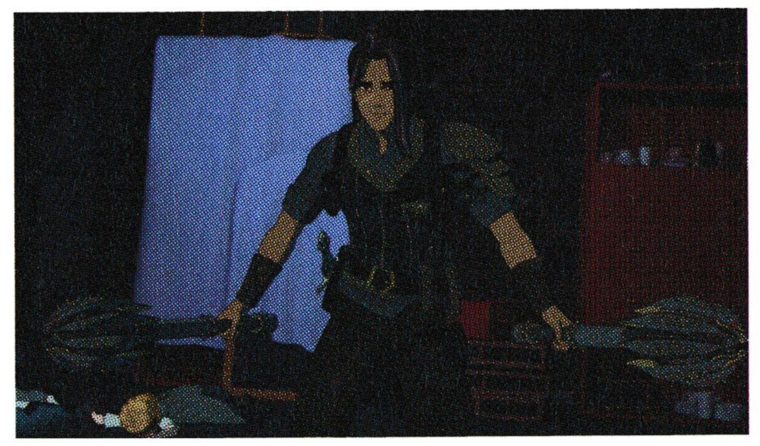
Rhodes
ローデス

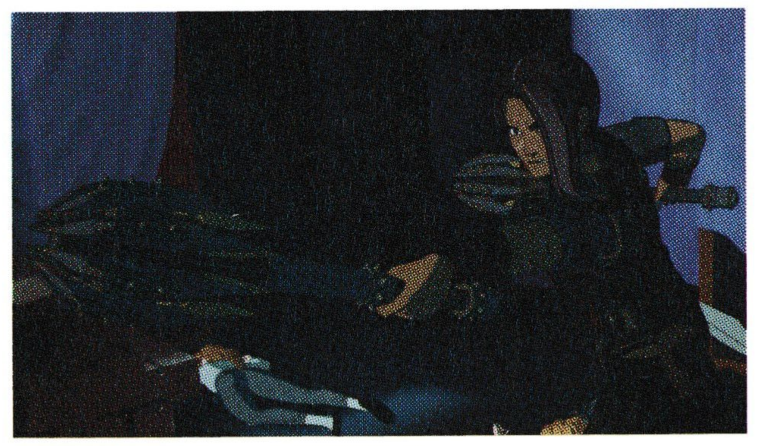
ABOUT CHARACTER

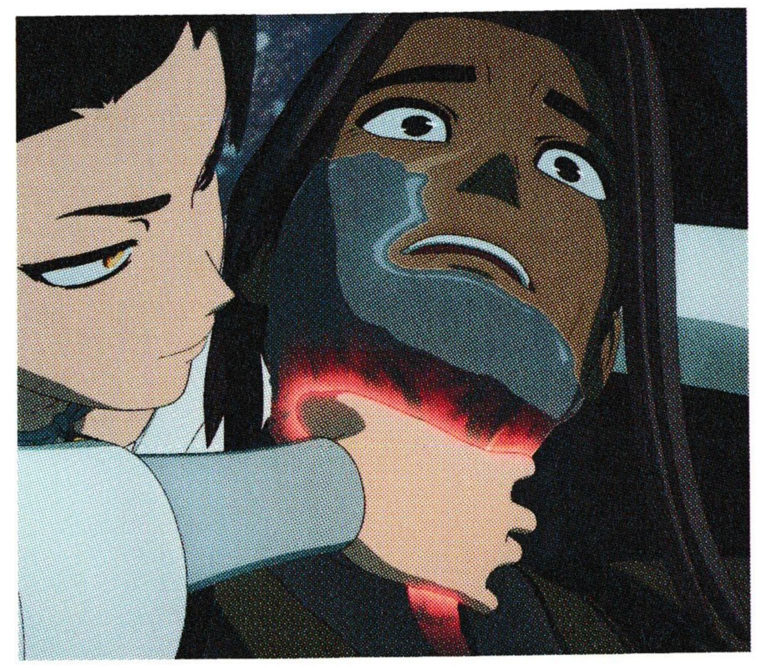
プロのハンター。虐待に苦しむ少女期のシンダーを救うため、また彼女の素質を見抜き、ハンターとして導き育てようとした。



年齢経過設定







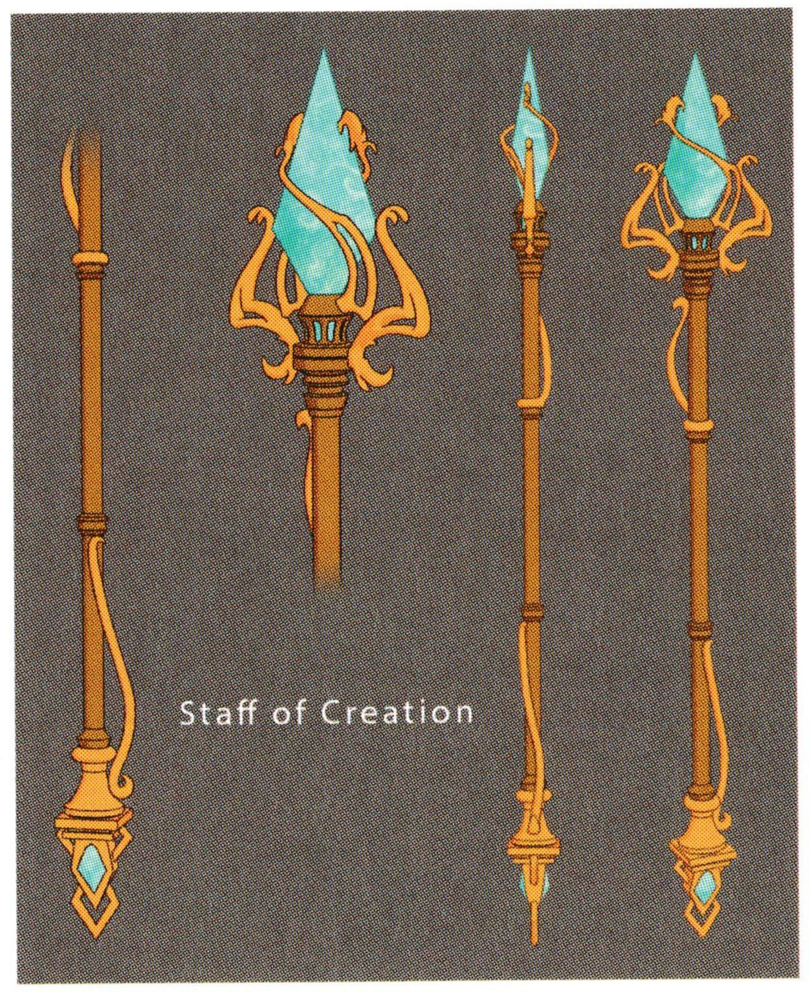
CV Christian Young ／小西克幸
SEMBLANCE メタル・スキン（皮膚を金属でコーティングすることで防御力を高める） **WEAPON** 2 本のメイスと 2 本の剣（名称不明）

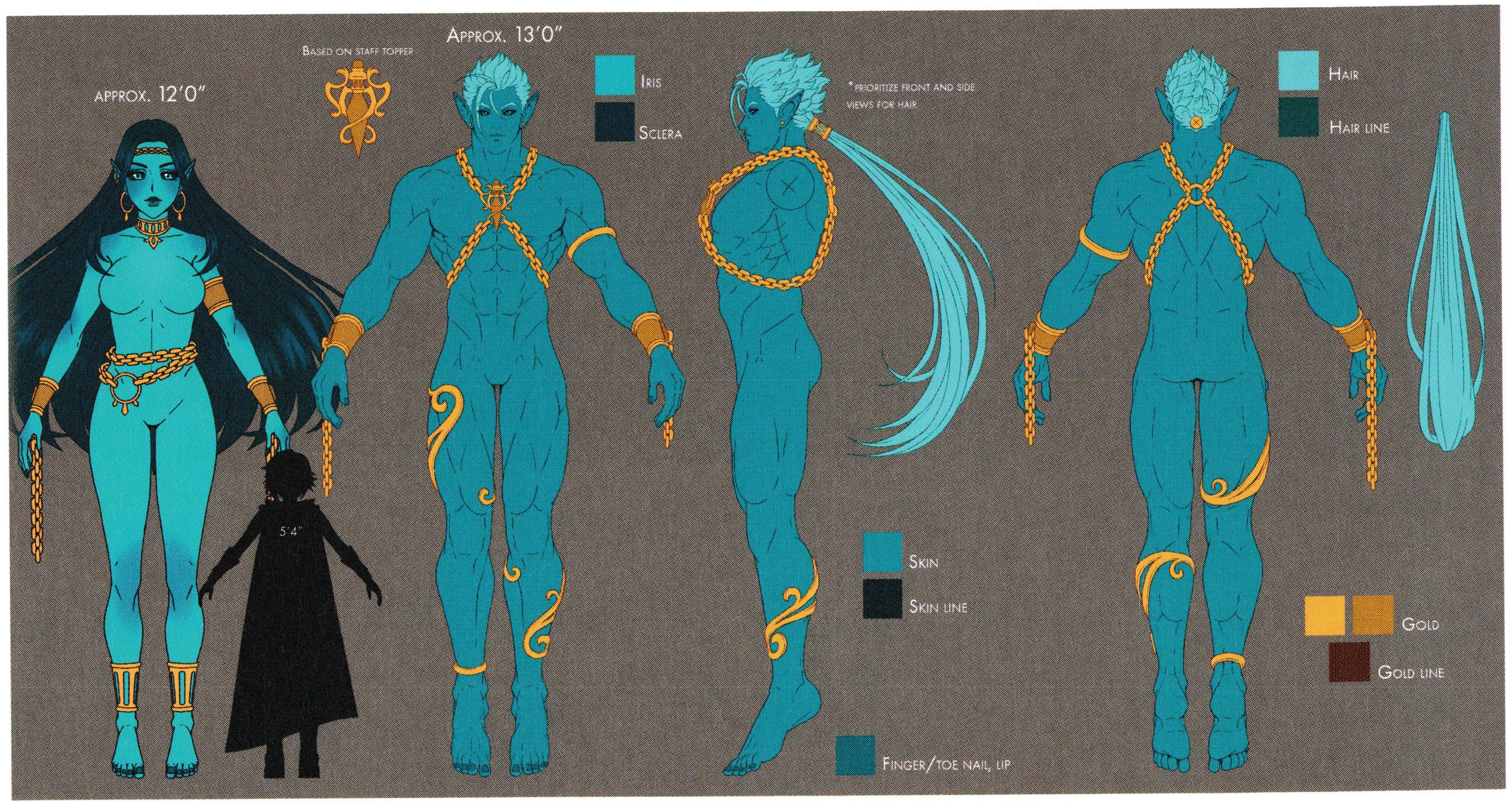
ABOUT CHARACTER

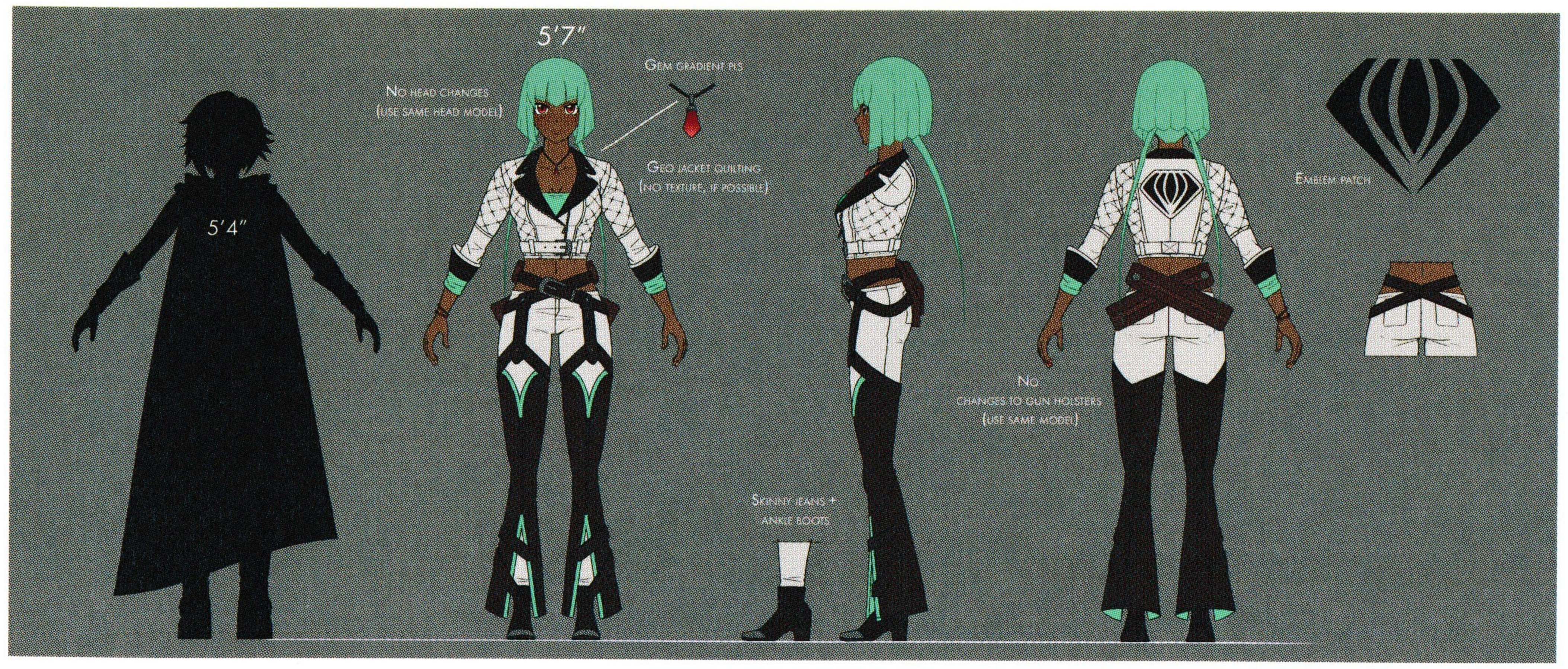
創造の杖の魔神。必要な情報を伝えれば何でも創り出すことができる。彼の創造物にはルールがあり、常に1つしか存在が許されず、新しい創造物ができると前の創造物は消される、または元に戻る。また死者を蘇らせたり、何かを破壊することは掟に反するためできない。前回はオズピンが依頼しアトラス·シティを空中都市に変えている。

CV Valentine Stokes ／武内駿輔

Ambrosius
アンブロシウス





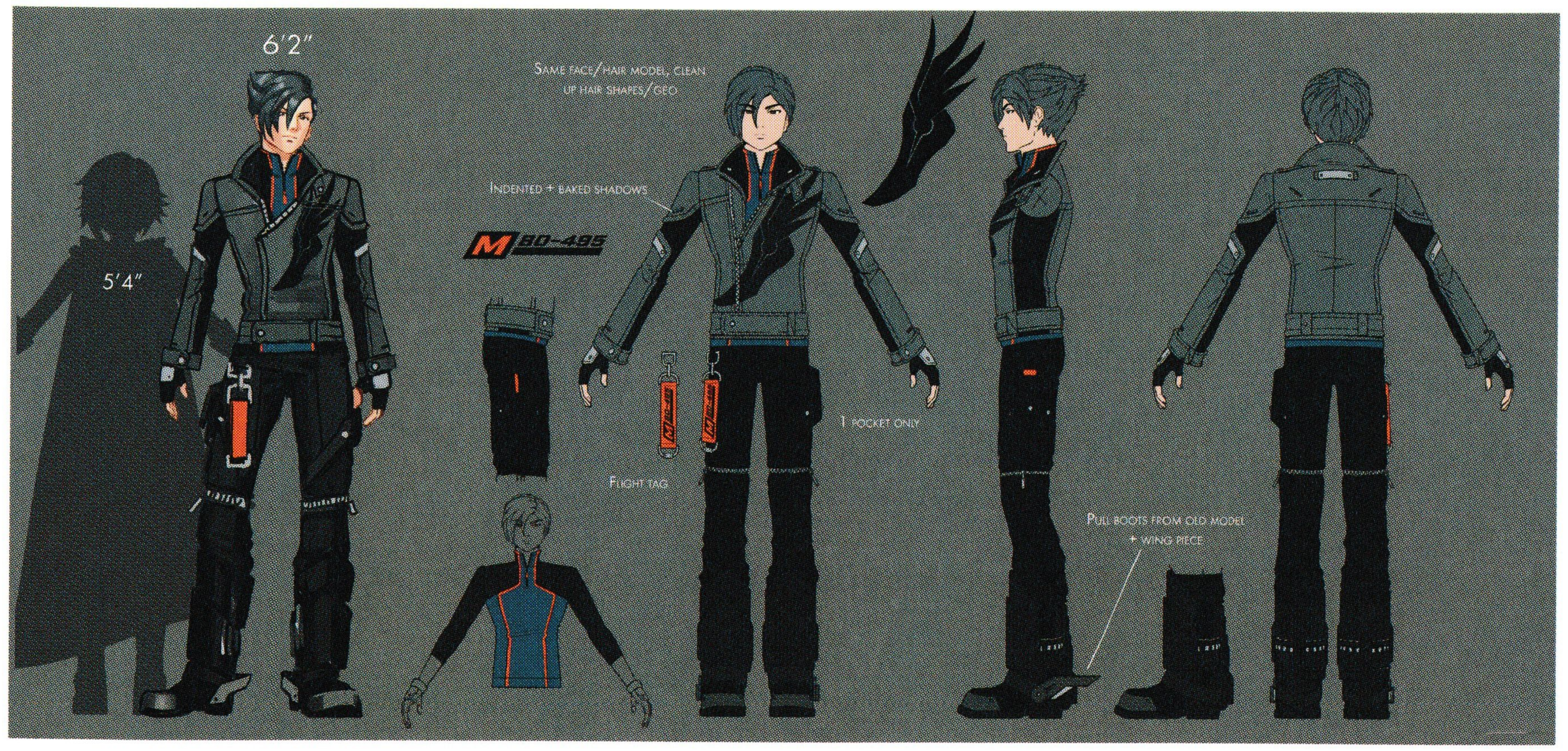


CV Katie Newville ／井上麻里奈

SEMBLANCE ハルシネーションズ **WEAPON** シーフズ・レスパイト

Emerald Sustrai

エメラルド・サストライ



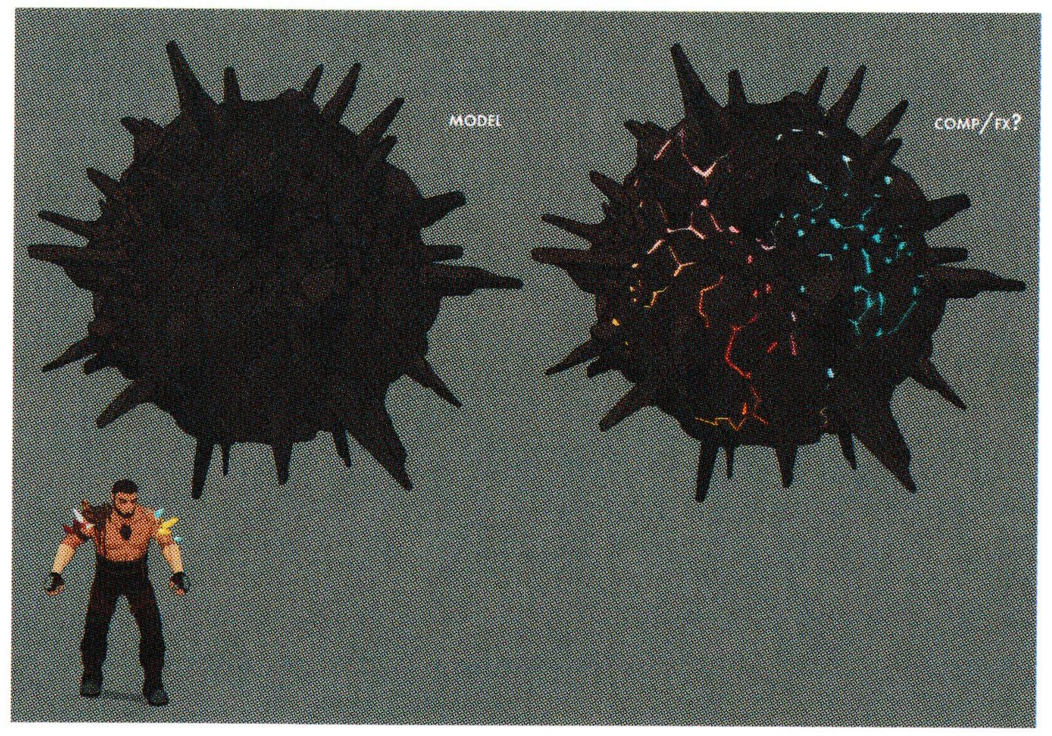
CV Yuri Lowenthal ／緑川 光

SEMBLANCE – **WEAPON** タラリア

Mercury Black

マーキュリー・ブラック







CV William Orendorff ／大塚明夫

SEMBLANCE ナミング・エージェント

WEAPON ダスト・インヒュージョン

Hazel Rainart

ヘイゼル・ライナート



ダメージ設定



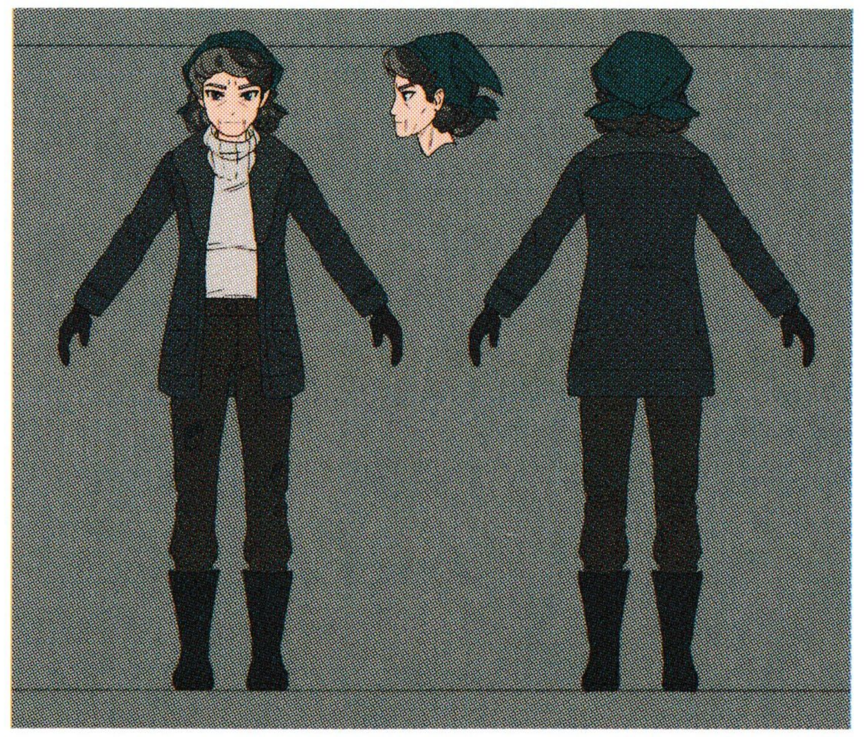
CV Jen Taylor ／井上喜久子

Salem
セイラム

クライン・ジーベン

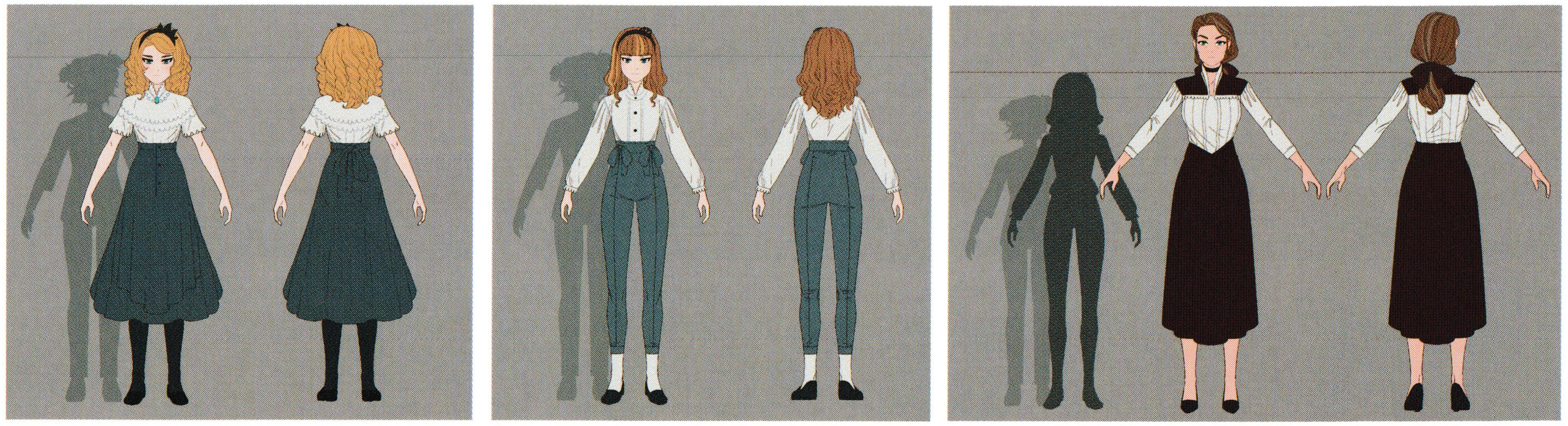


マントルの老婦人



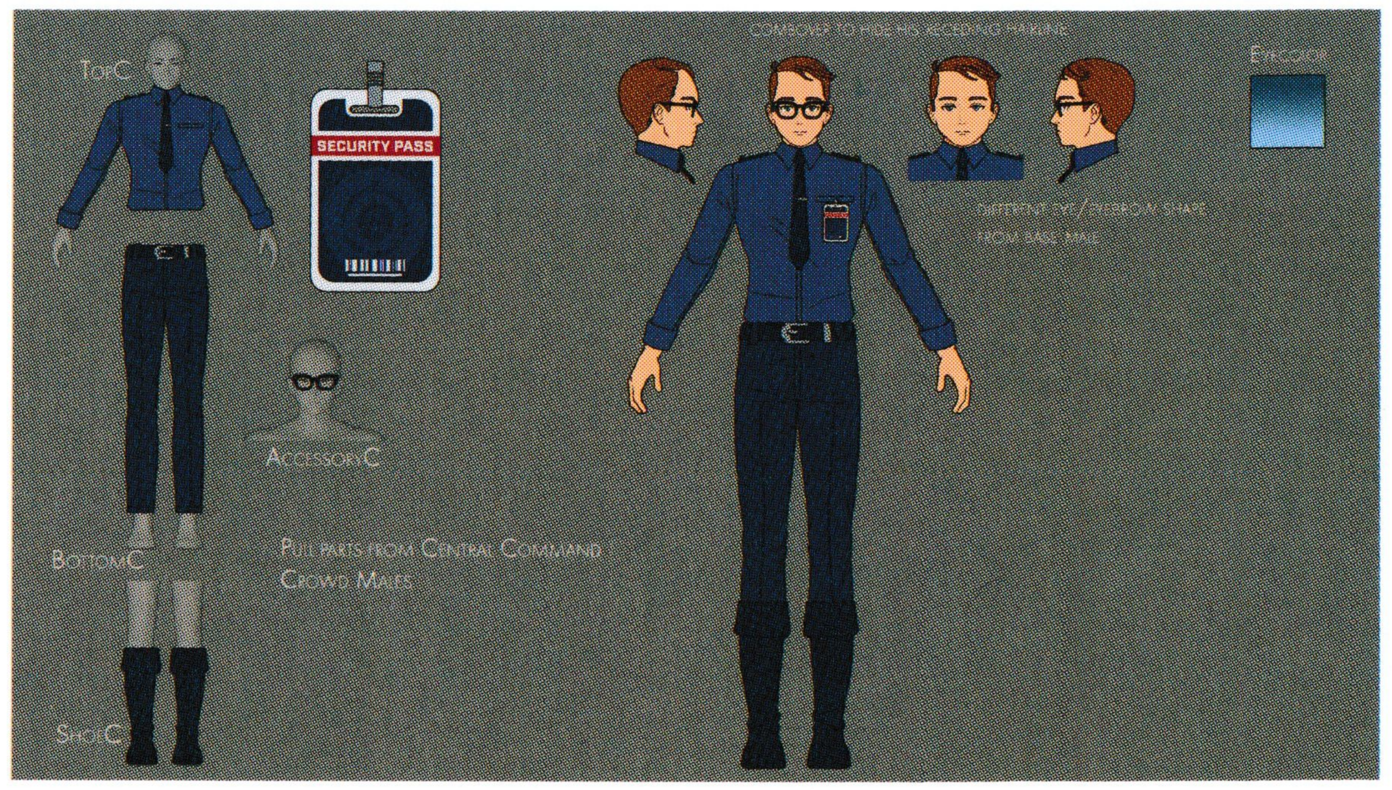
アナグマのファウナスの男性





シンダーの養家族

アトラス軍基地職員・ビル

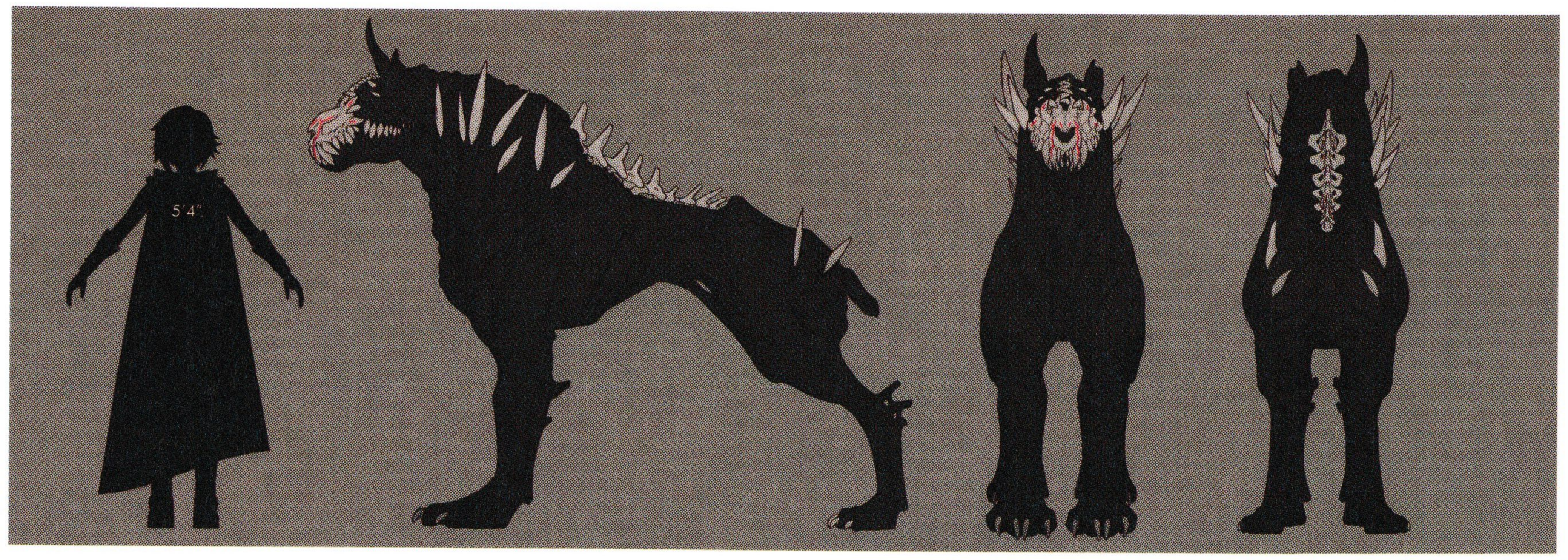


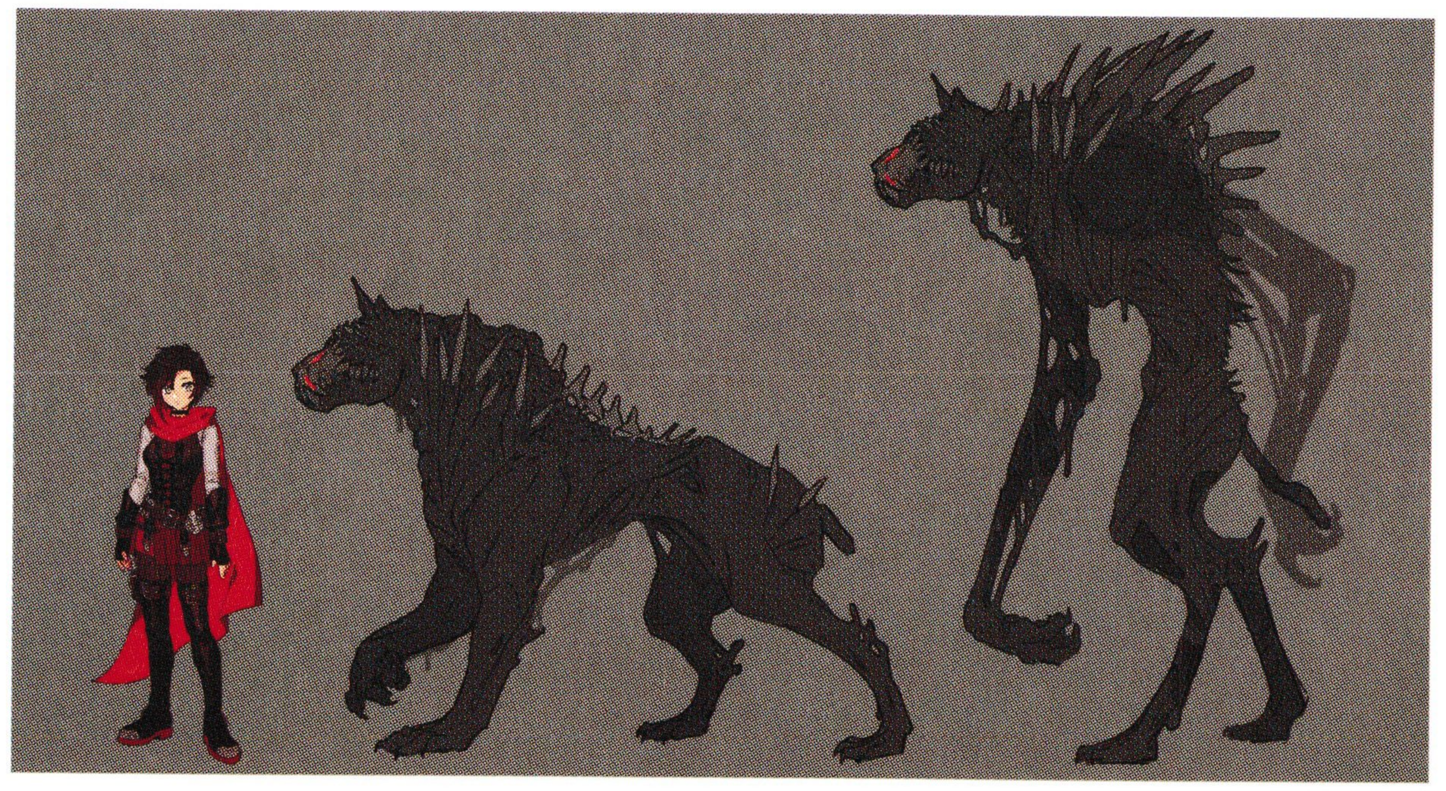
Extras
エキストラ

ハウンド The Hound

高度な知能を持つグリムで、人の言葉を発し、理解もする。四足から二足歩行、翼を生やした飛行形態にも変態する。セイラムの命により「レリックの使い方を知る者」としてオスカーを攫い、また「銀の瞳の少女」であるルビーを狙う。セイラムの手により『銀の眼の戦士』を核にして創られたグリムであることが明らかになる。
そのため通常グリムは死ぬと黒い塵となって消えるが、人間の骨が残る。他のグリムにとっては畏怖する存在のようだ。



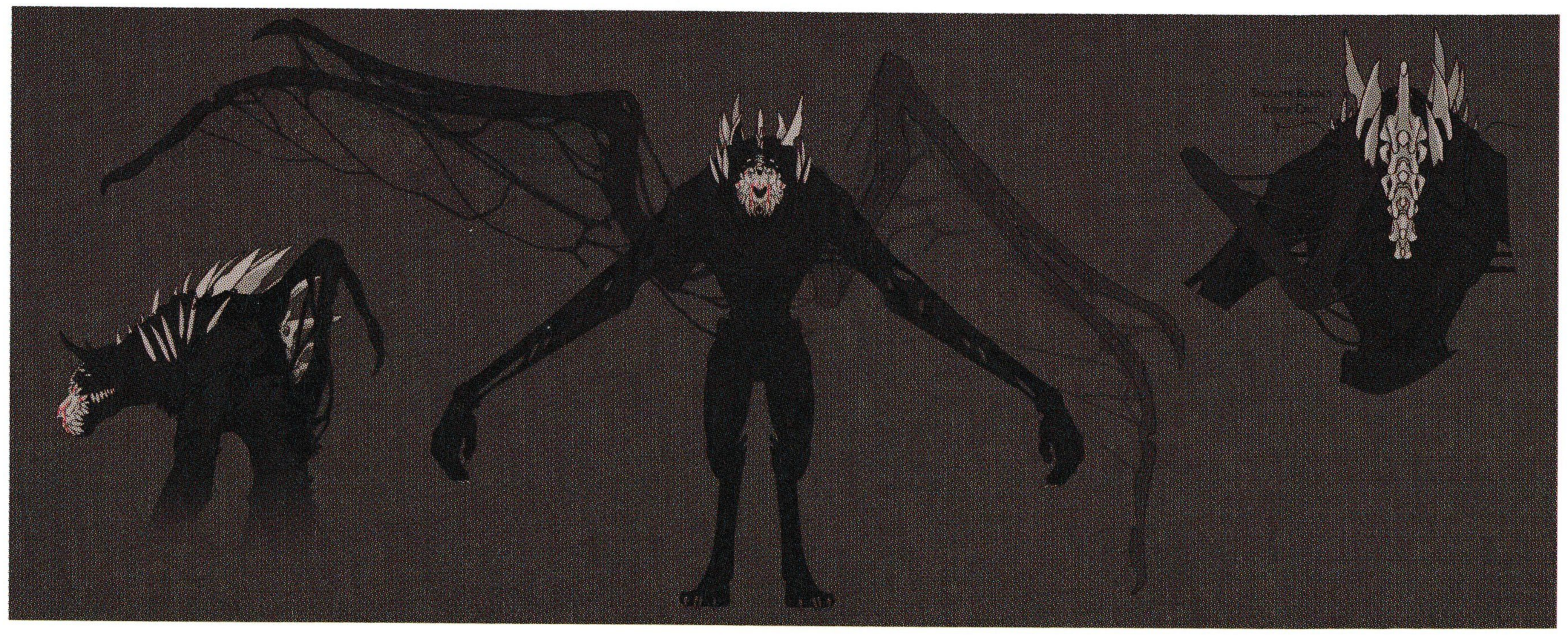




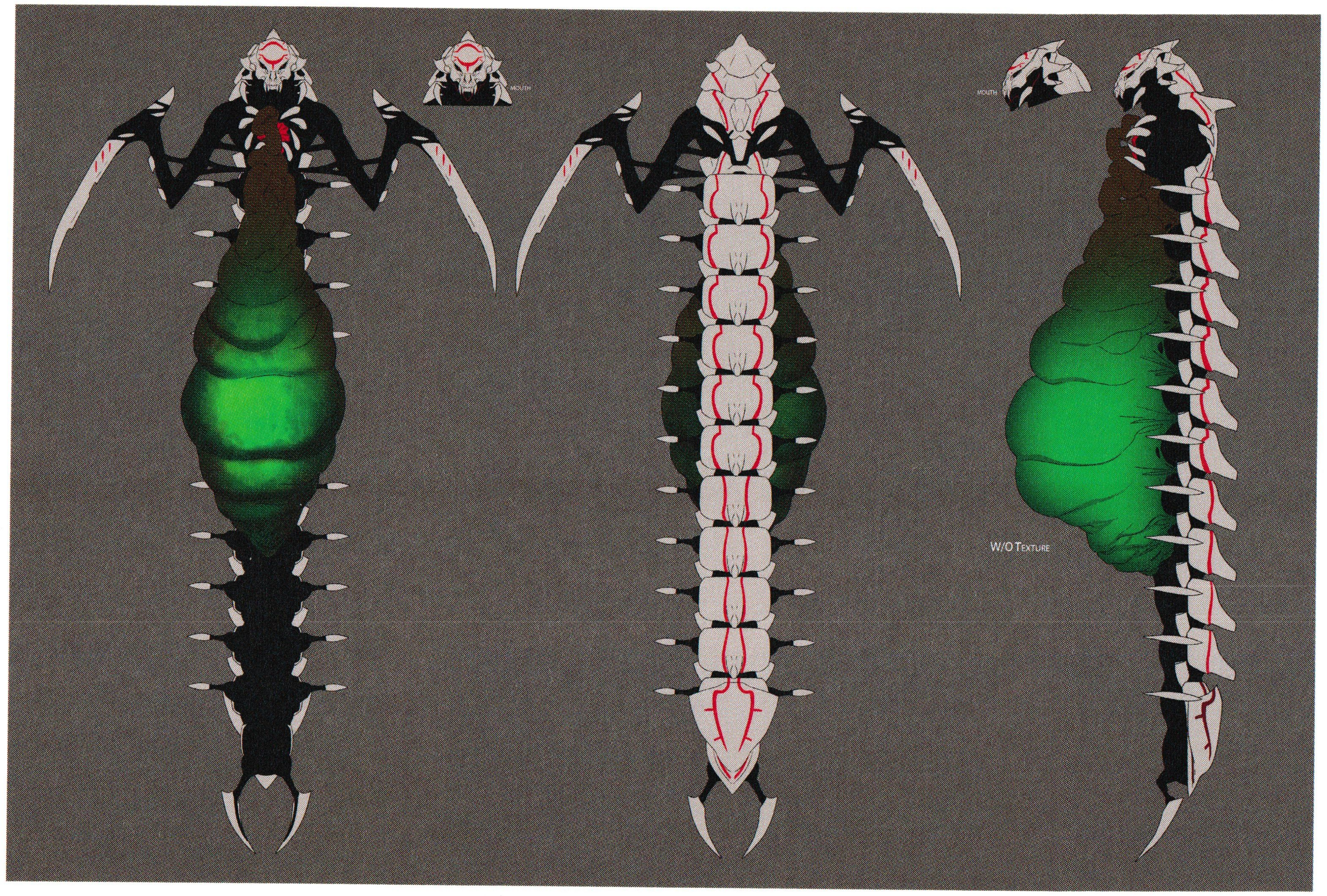












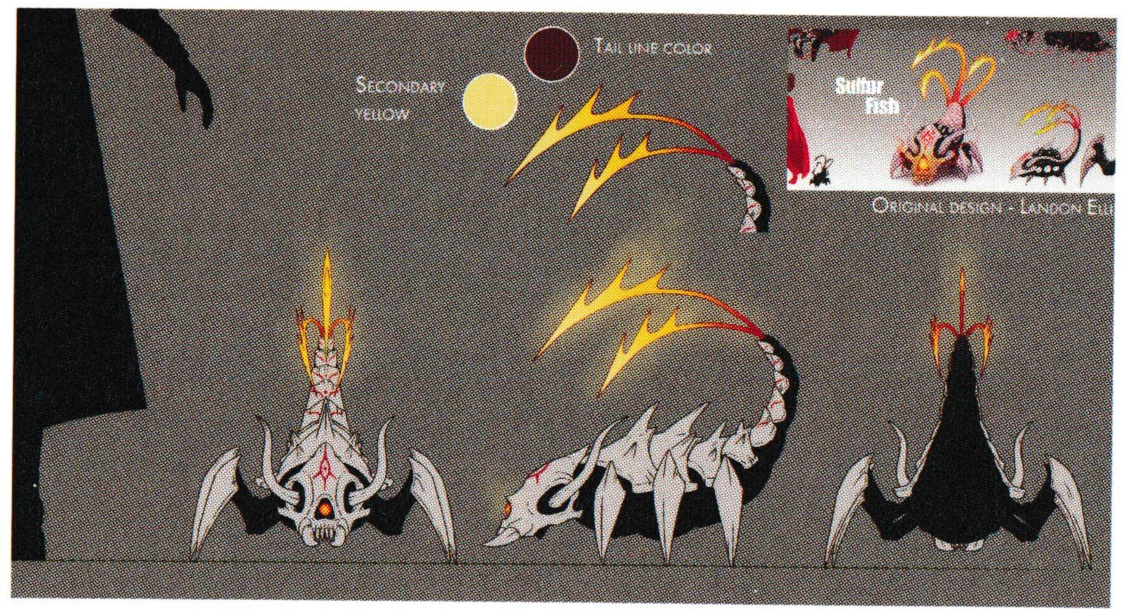
セントール Cenitaur

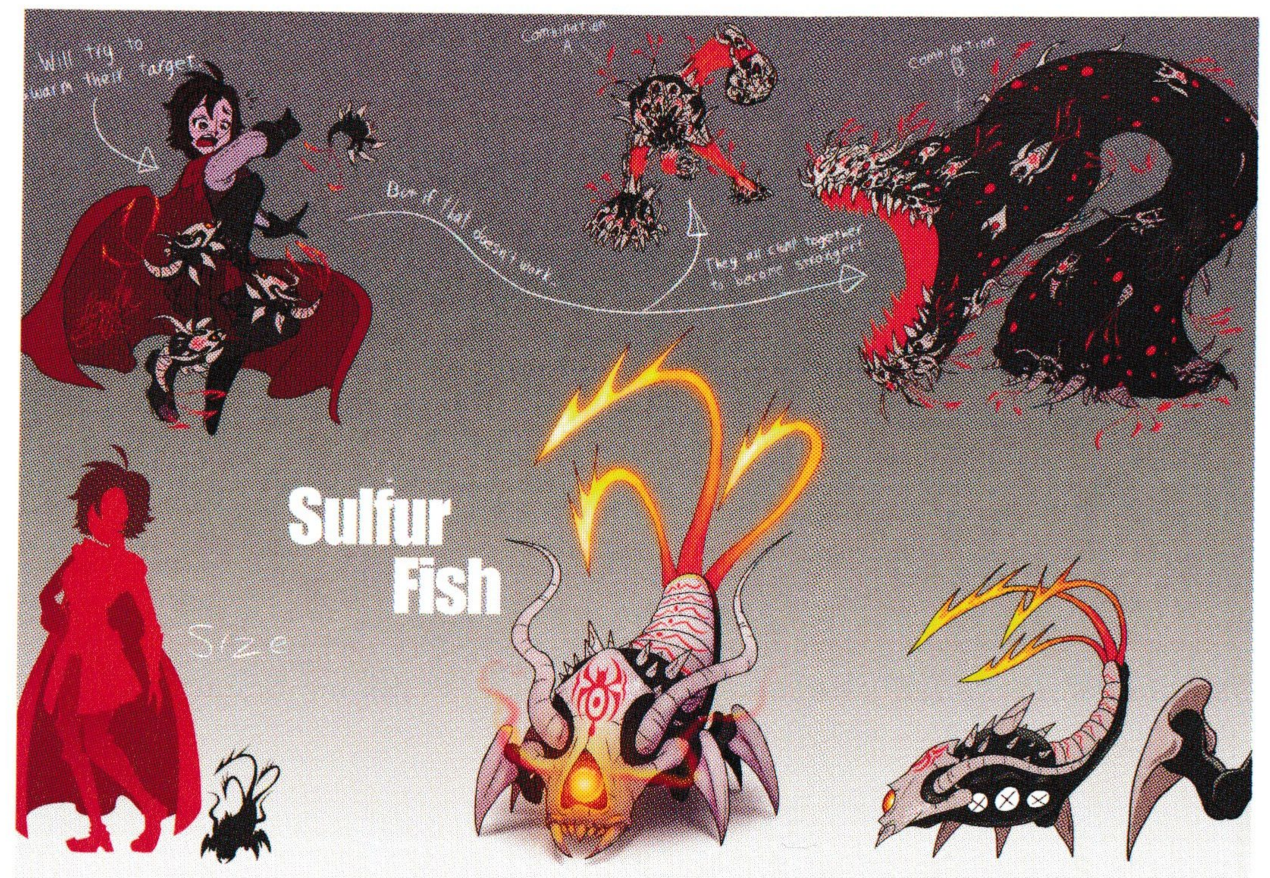
ムカデ型のセンチネルと人型の上半身が合体したグリム。両腕に刃を持ち、酸を吐く。



ラヴェジャー Ravager

蝙蝠型のグリム。



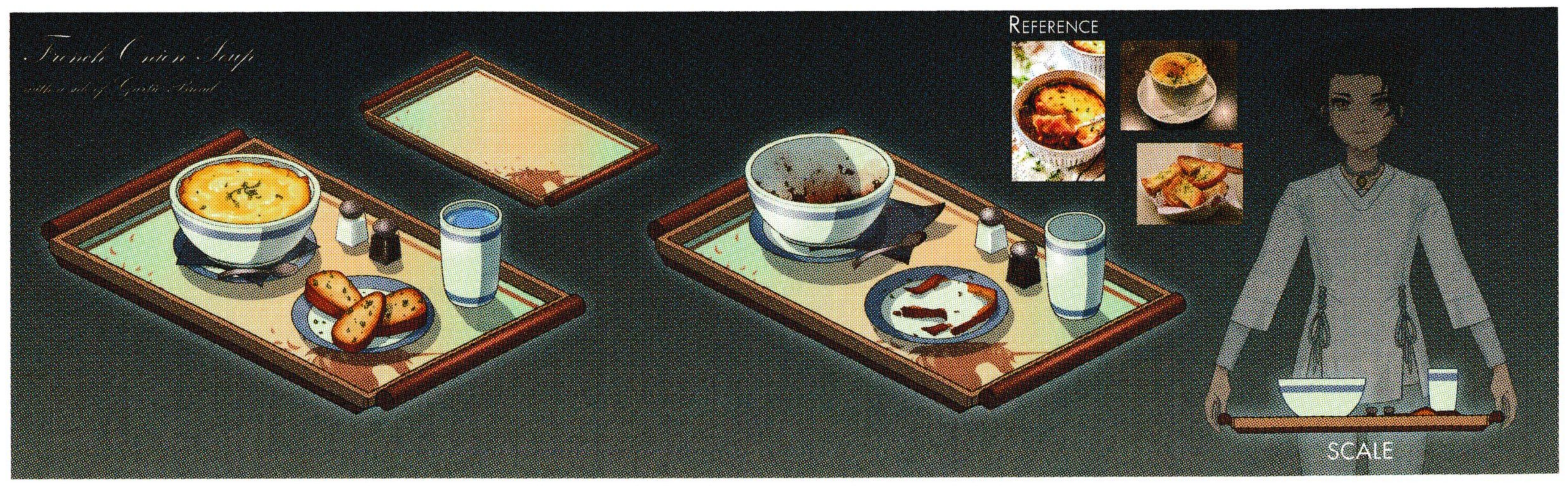


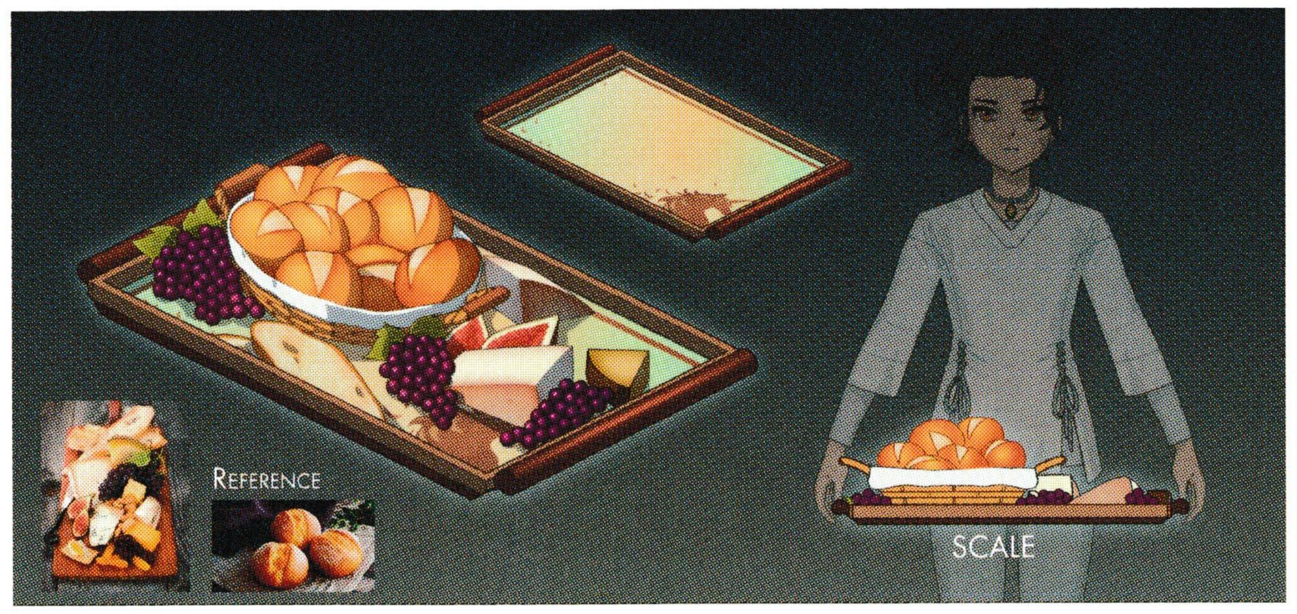
サーファー・フィッシュ Sulfur Fish

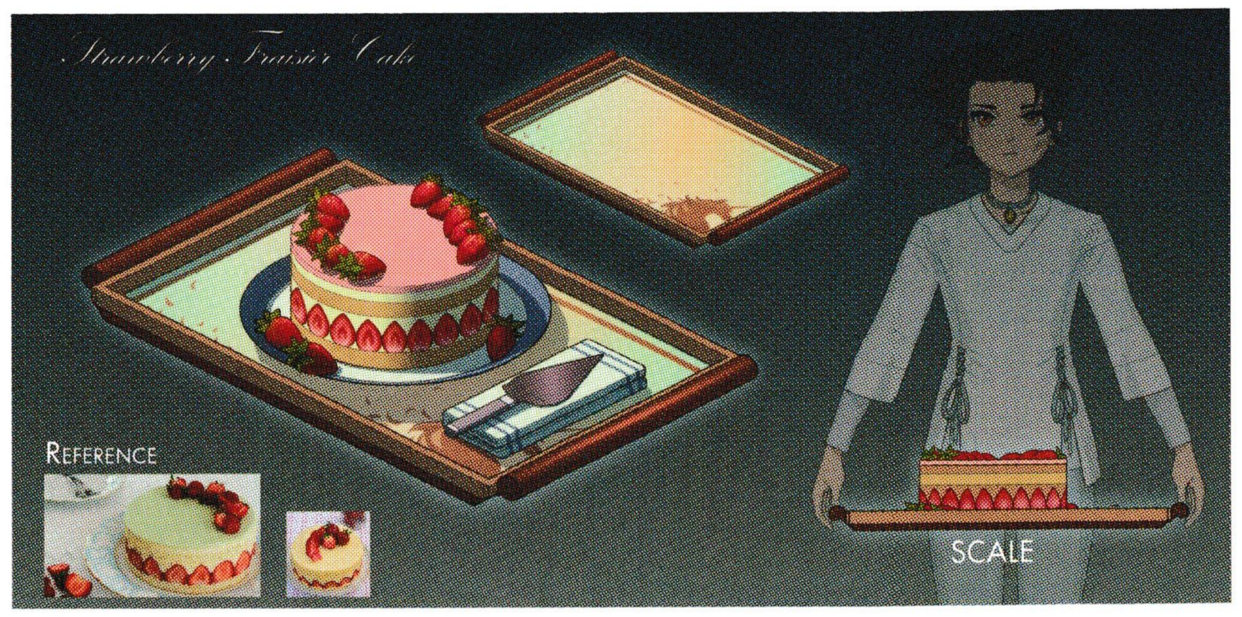
3本の尾が生えた昆虫型のグリム。

グラス・ユニコーン


the Glass Unicorn


Reference
Scale


Reference
Scale

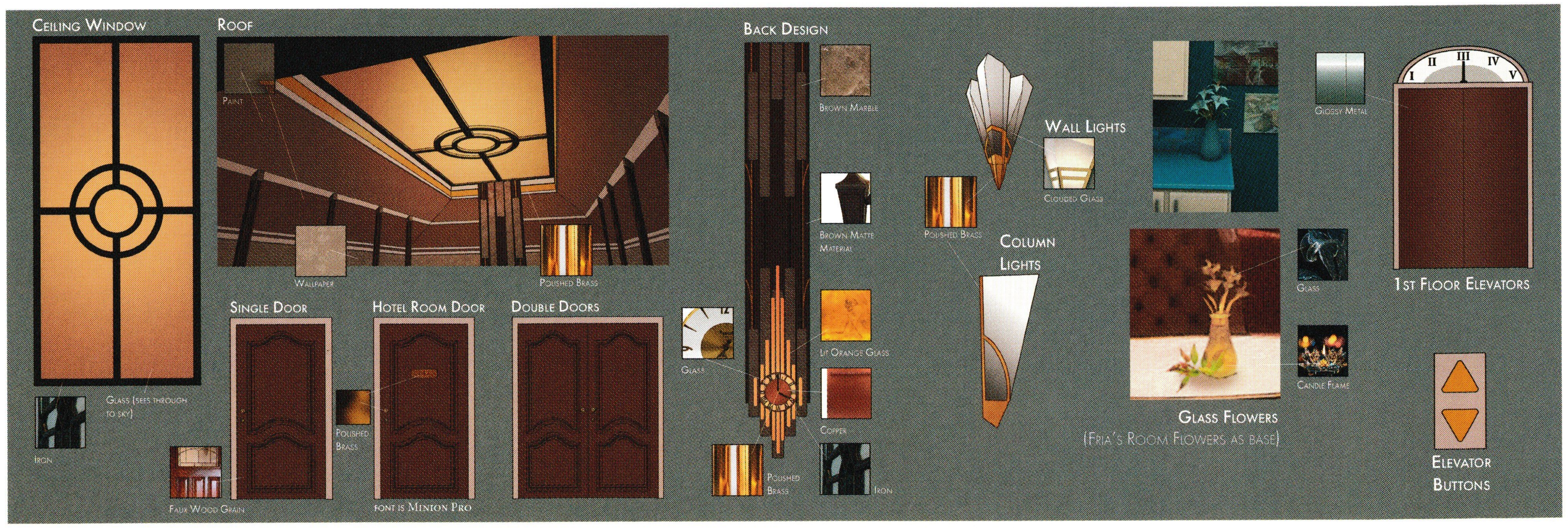

Reference
Scale

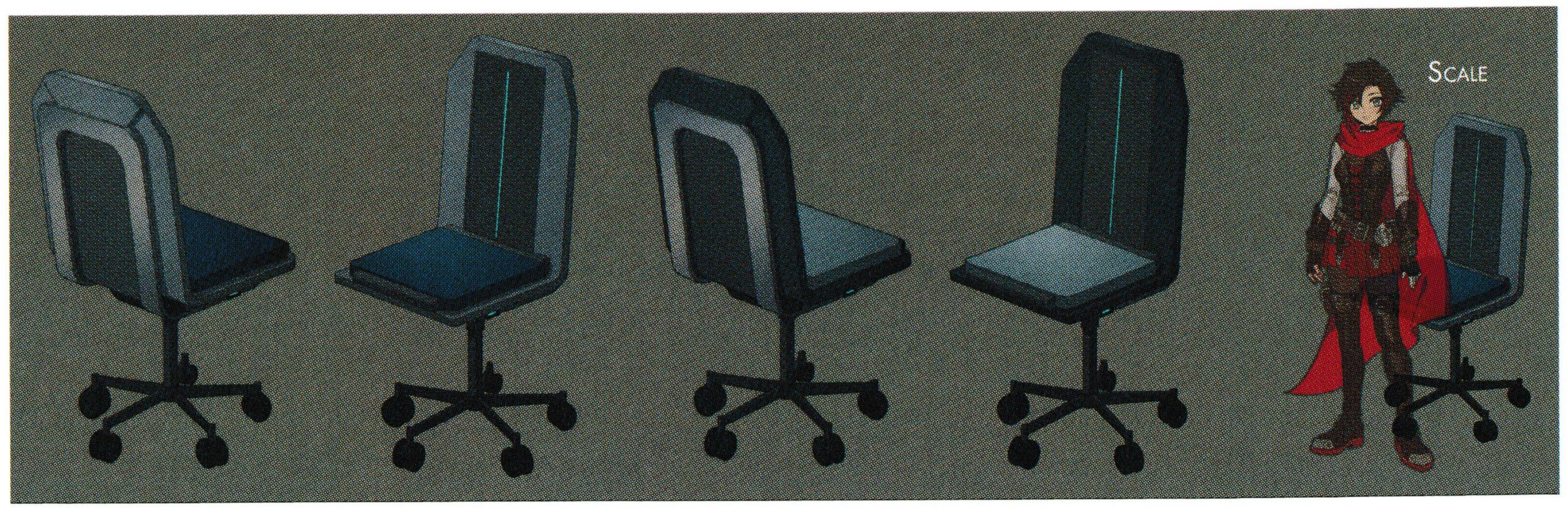



Additional Materials on Callout Sheet

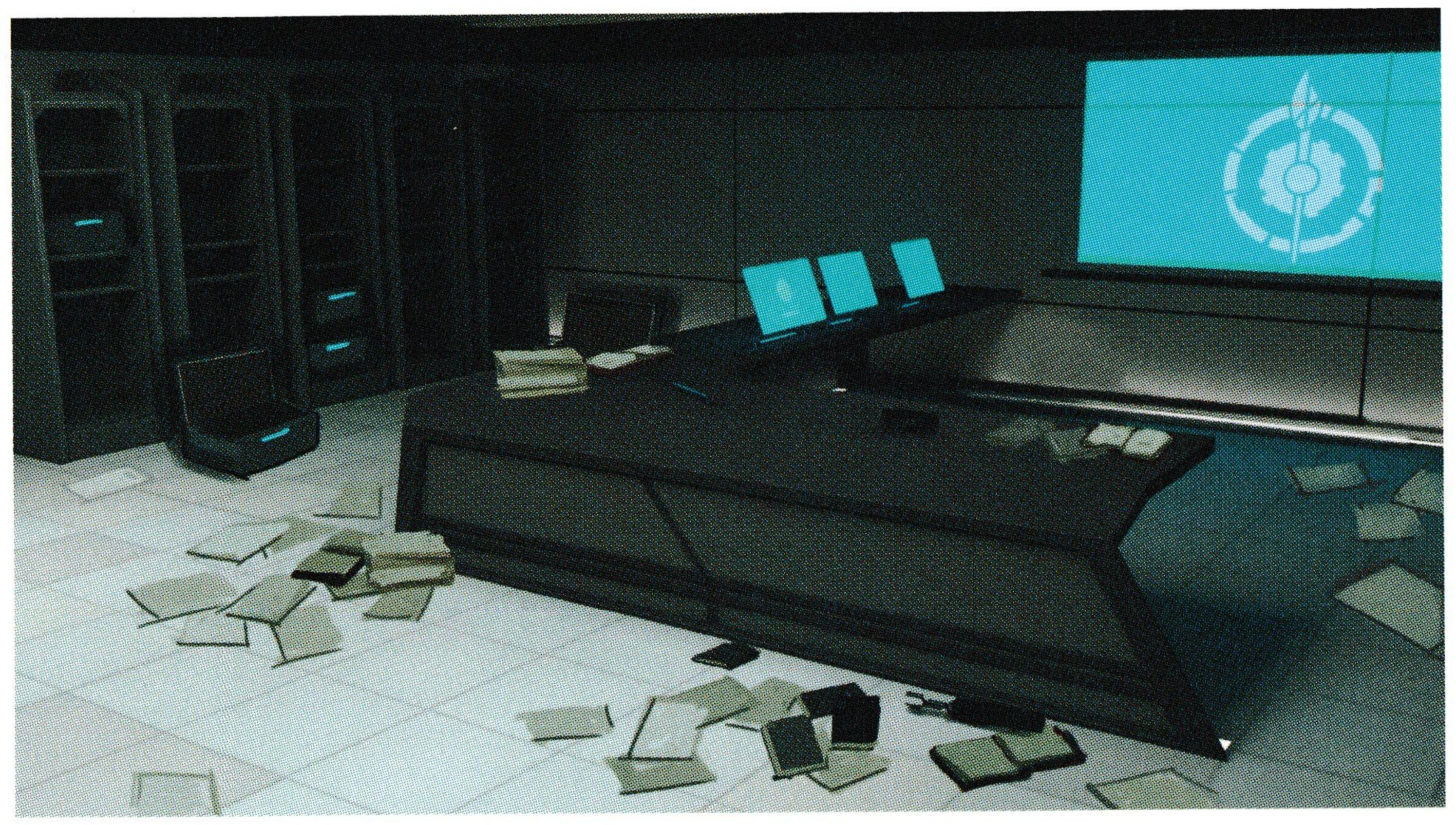

Additional Materials on Callout Sheet



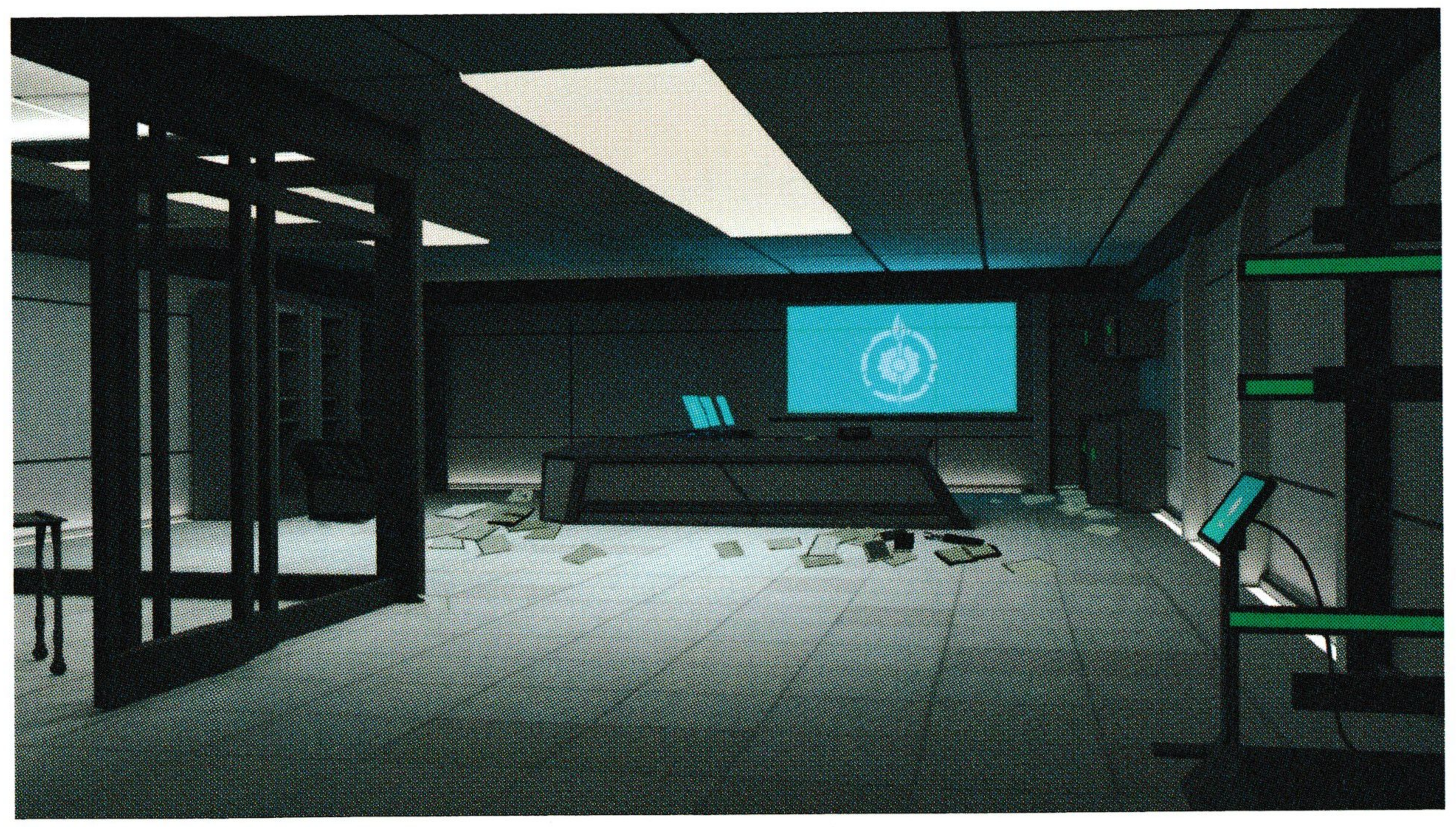

Ceiling Window
Roof
Back Design
Wall Lights
Column Lights
Single Door
Hotel Room Door
Double Doors
Glass Flowers
(Fria's Room Flowers as Base)
1st Floor Elevators
Elevator Buttons


Scale

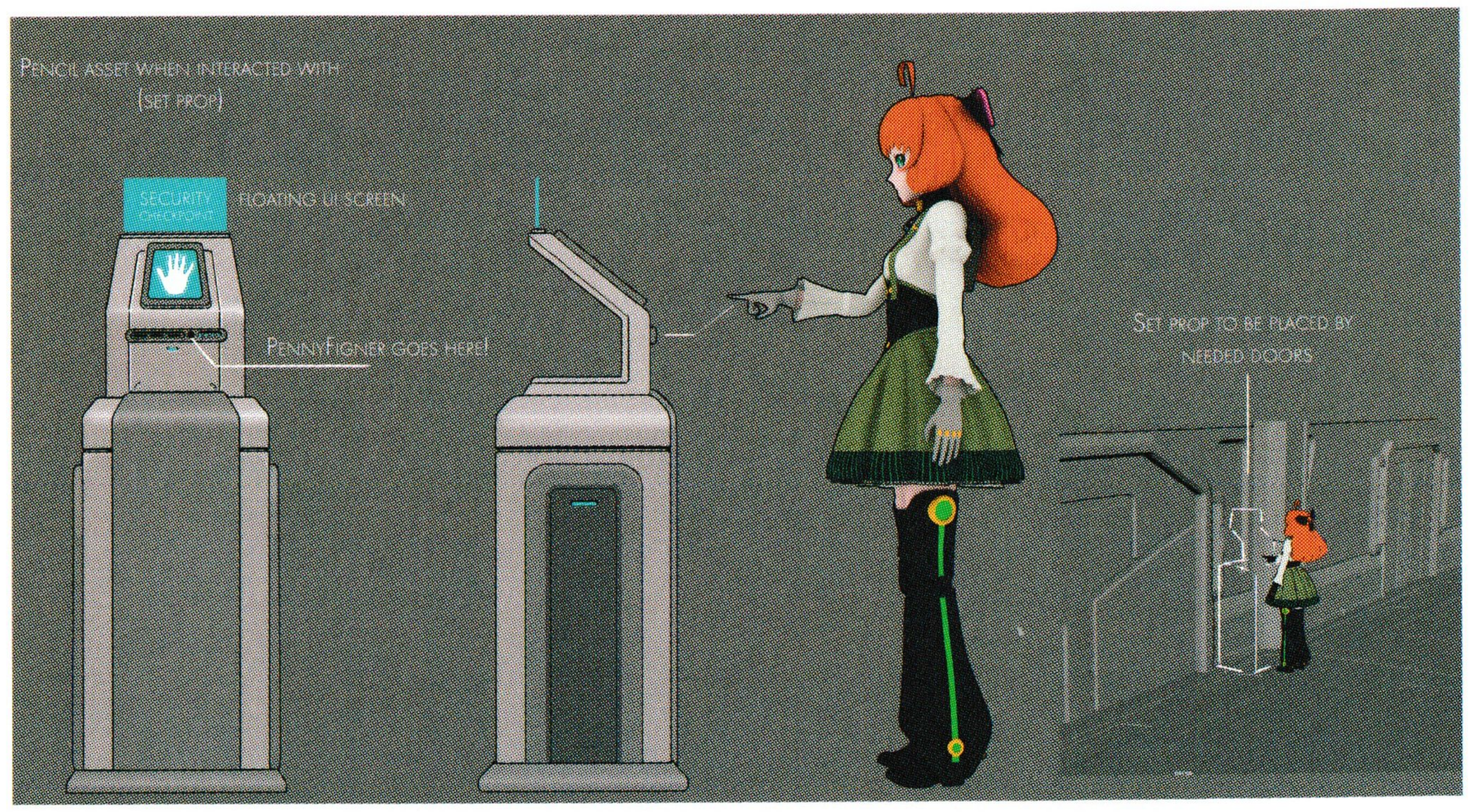
アトラス軍基地内

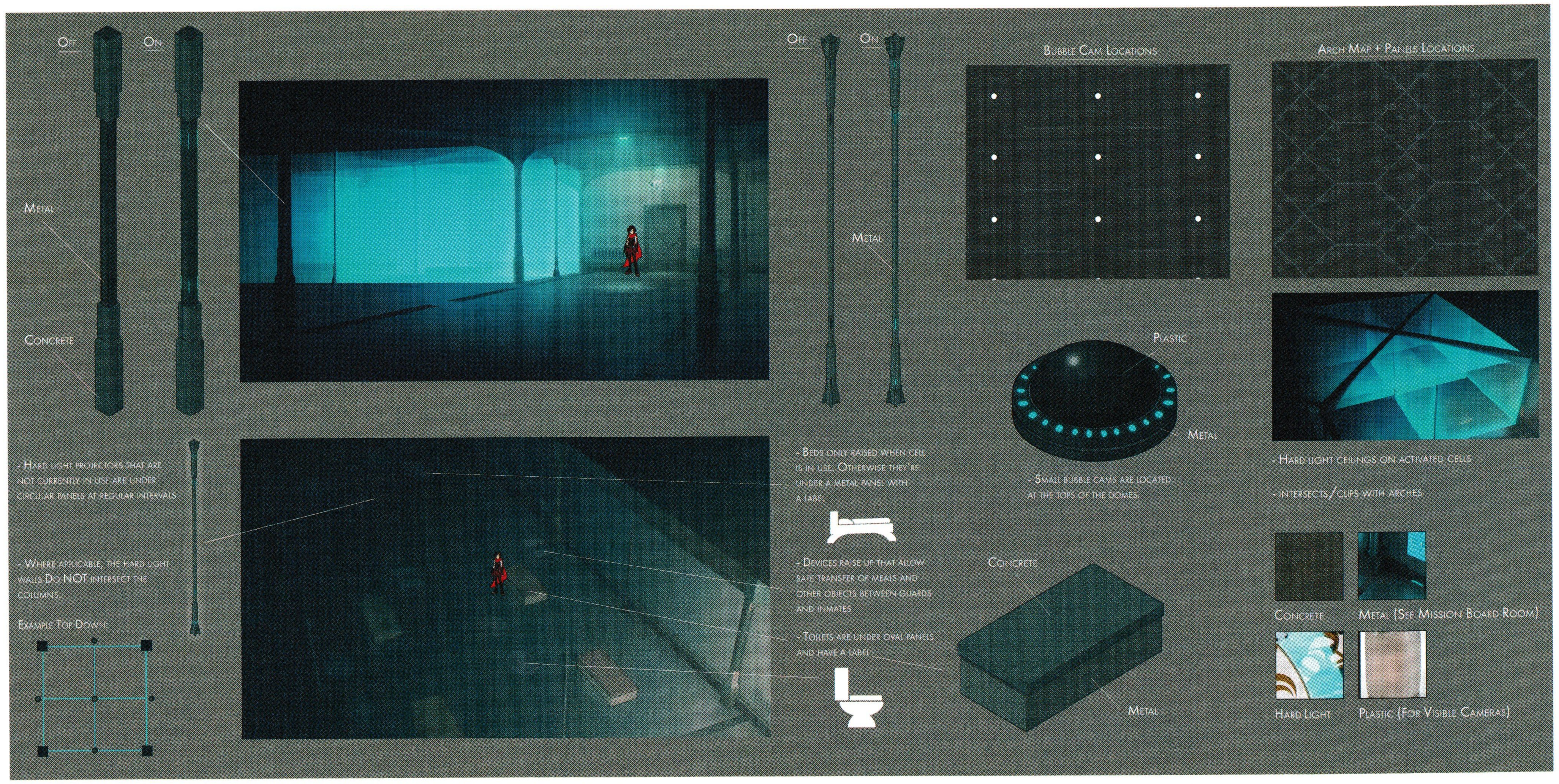








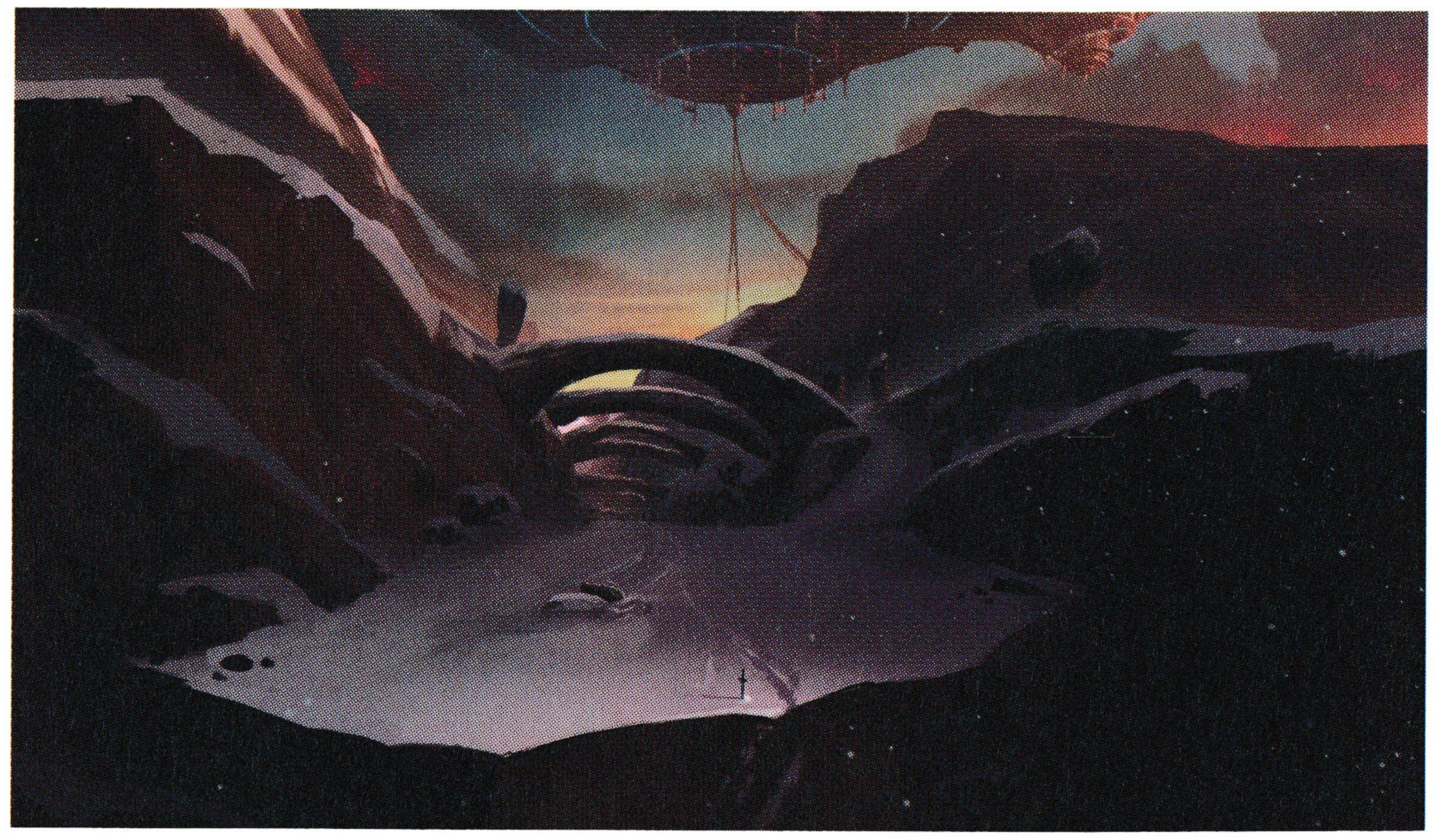

Pencil asset when interacted with
(set prop)
Security Checkpoint
Floating UI screen
PennyFigner goes here!
Set prop to be placed by needed doors

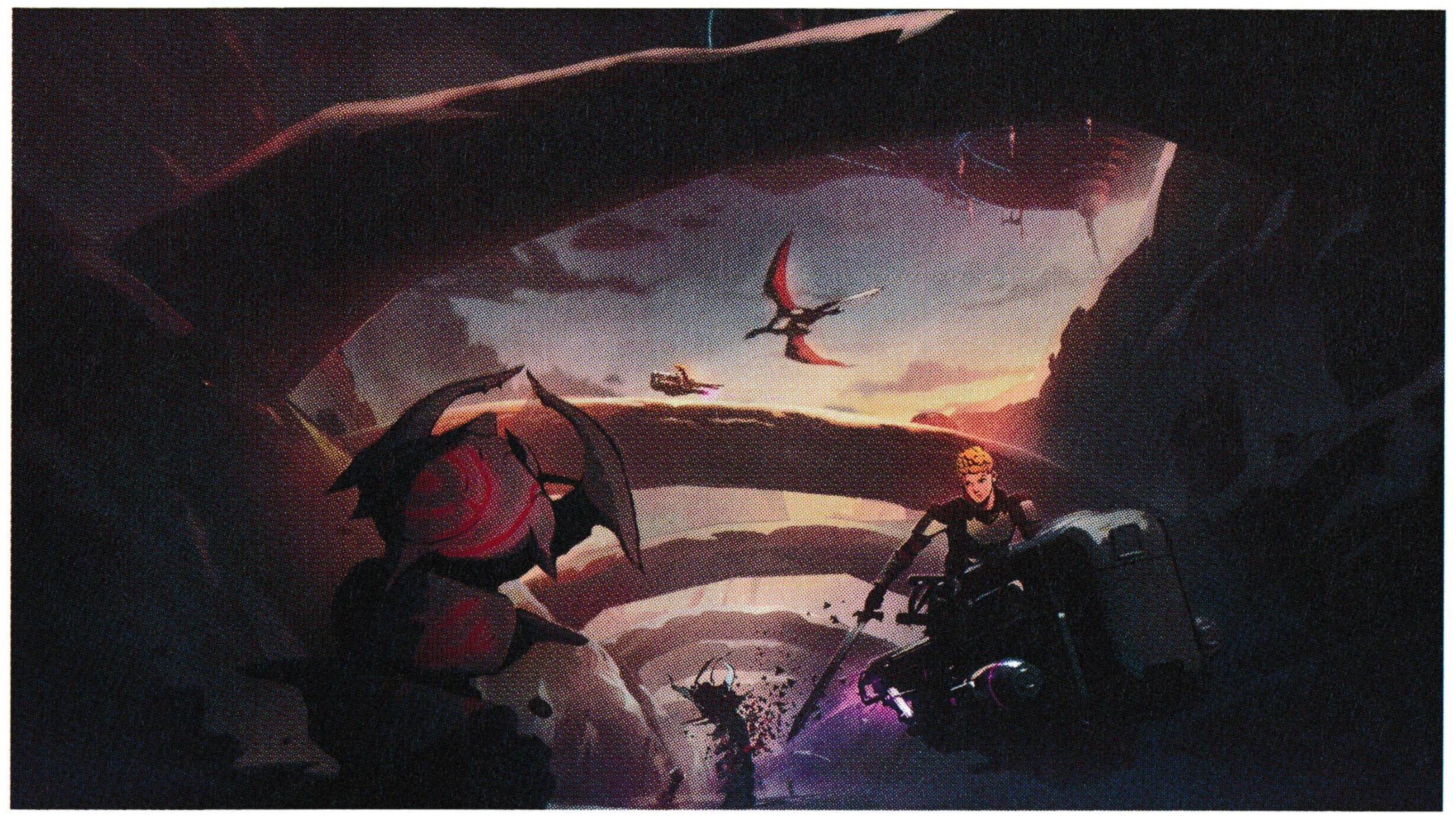

Off
On
Metal
Concrete
- Hard light projectors that are not currently in use are under circular panels at regular intervals
- Where applicable, the hard light walls Do NOT intersect the columns.
Example Top Down:
Off
On
Metal
- Beds only raised when cell is in use. Otherwise they're under a metal panel with a label
- Devices raise up that allow safe transfer of meals and other objects between guards and inmates
- Toilets are under oval panels and have a label
Bubble Cam Locations
Plastic
Metal
- Small bubble cams are located at the tops of the domes.
Concrete
Metal
Arch Map + Panels Locations
- Hard light ceilings on activated cells
- intersects/clips with arches
Concrete
Metal (See Mission Board Room)
Hard Light
Plastic (For Visible Cameras)

BACKGROUNDS

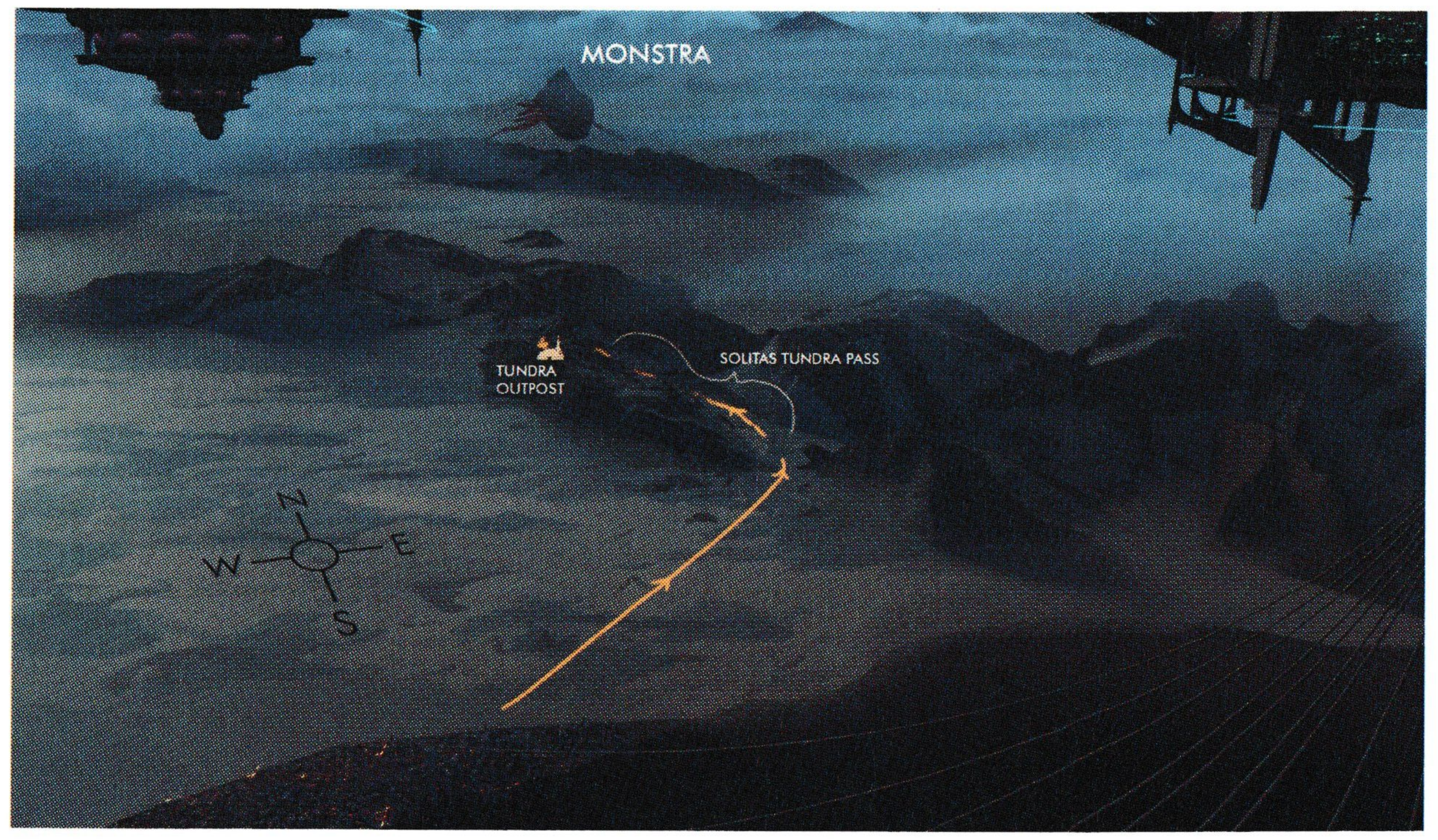




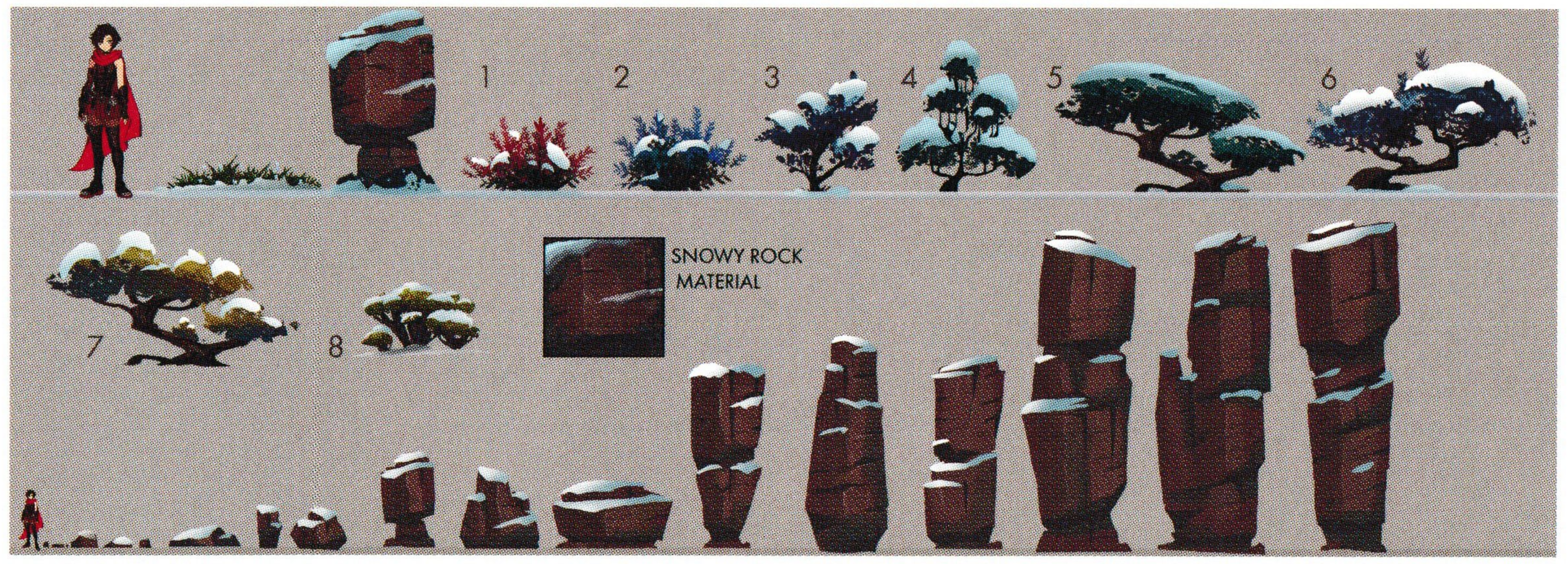








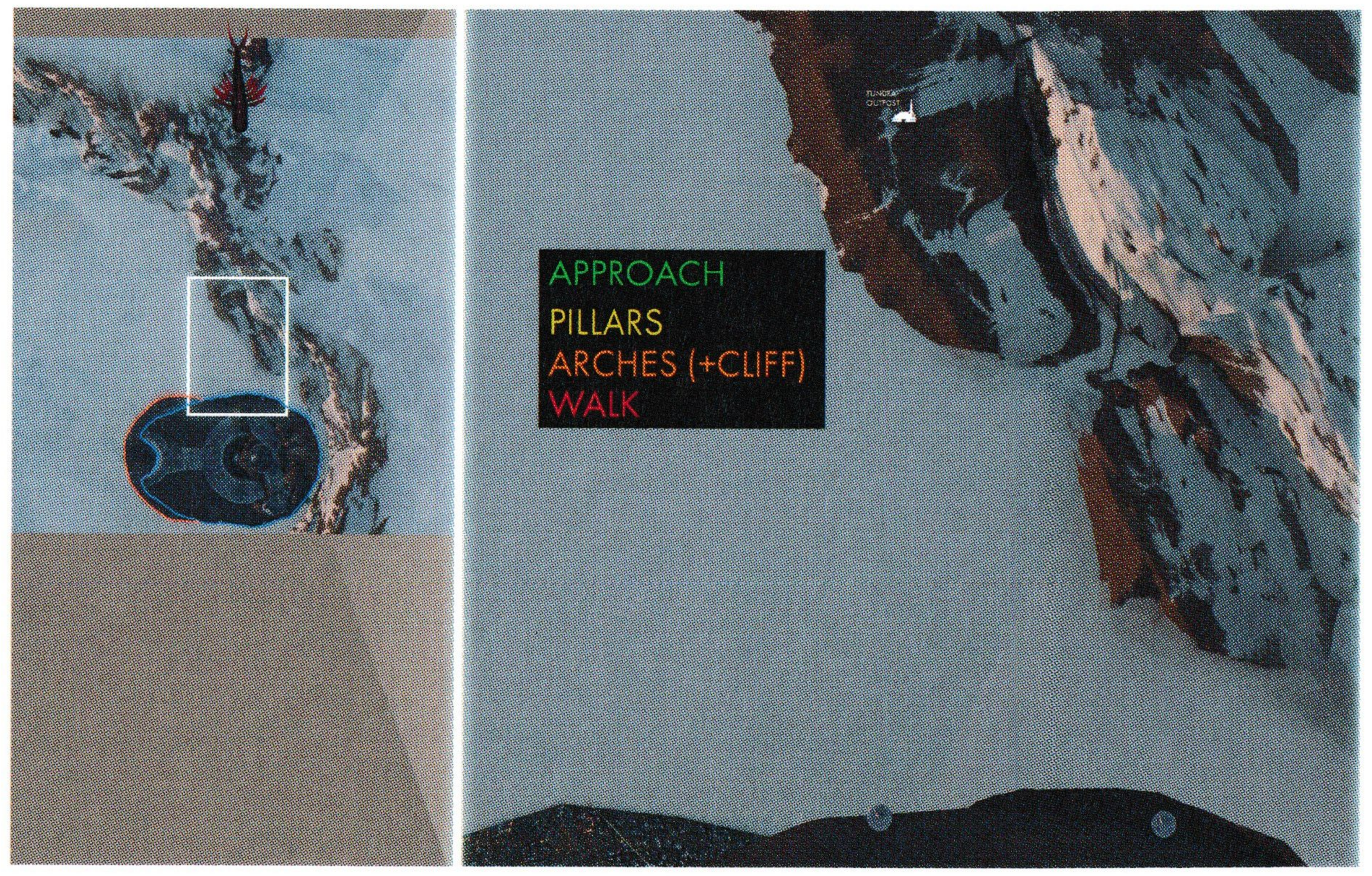
ソリタス雪原









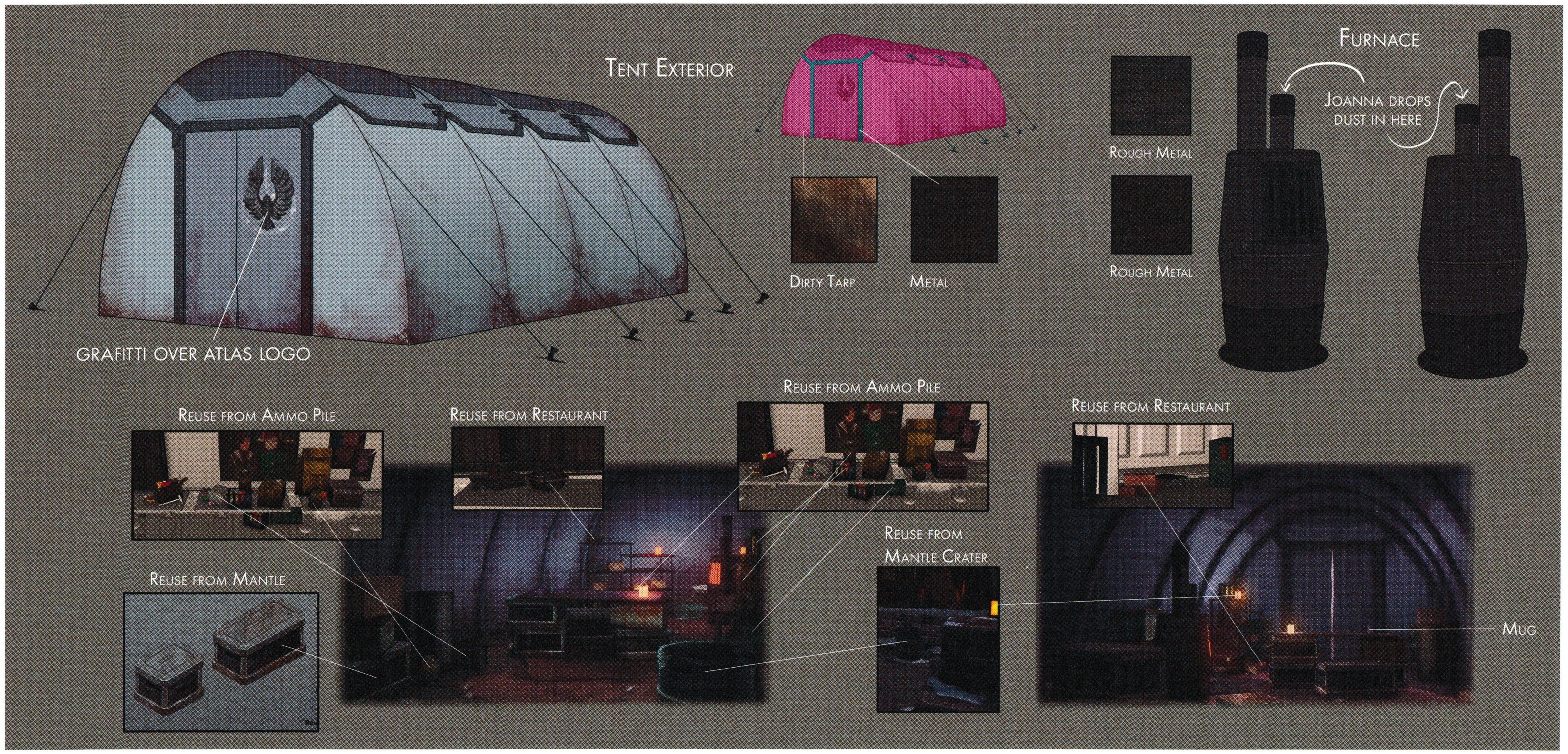


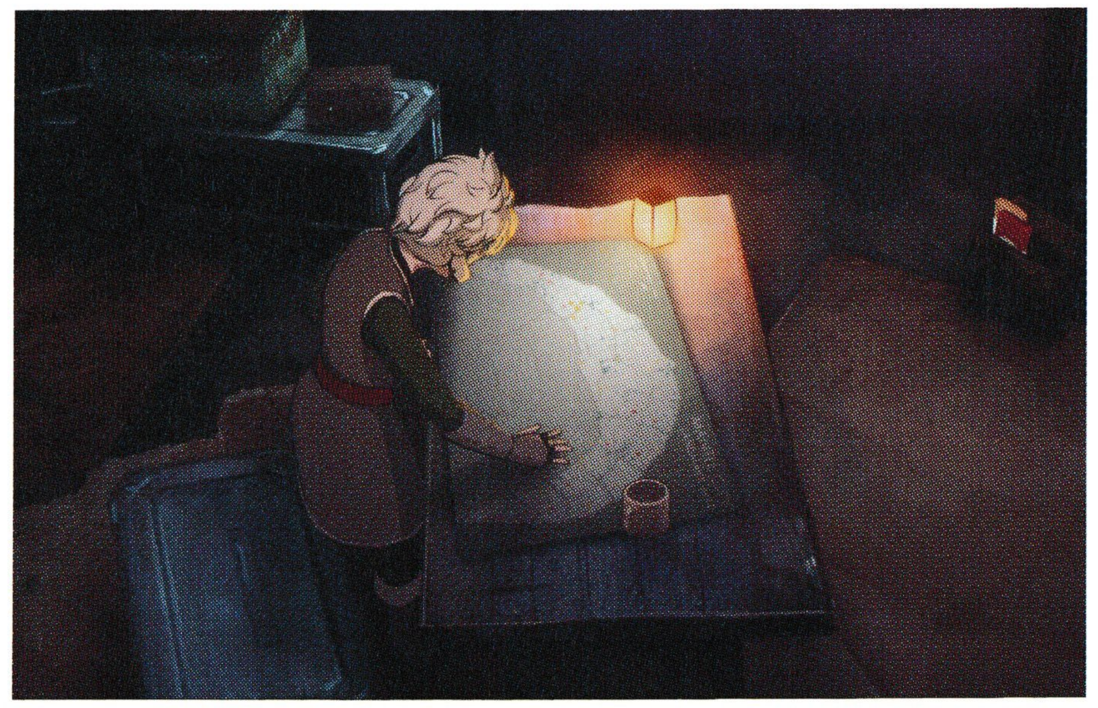









Tent Exterior
Grafitti over Atlas logo
Dirty Tarp
Metal
Rough Metal
Rough Metal
Furnace
Joanna drops dust in here
Reuse from Ammo Pile
Reuse from Restaurant
Reuse from Ammo Pile
Reuse from Restaurant
Reuse from Mantle
Reuse from Mantle Crater
Mug



マントル

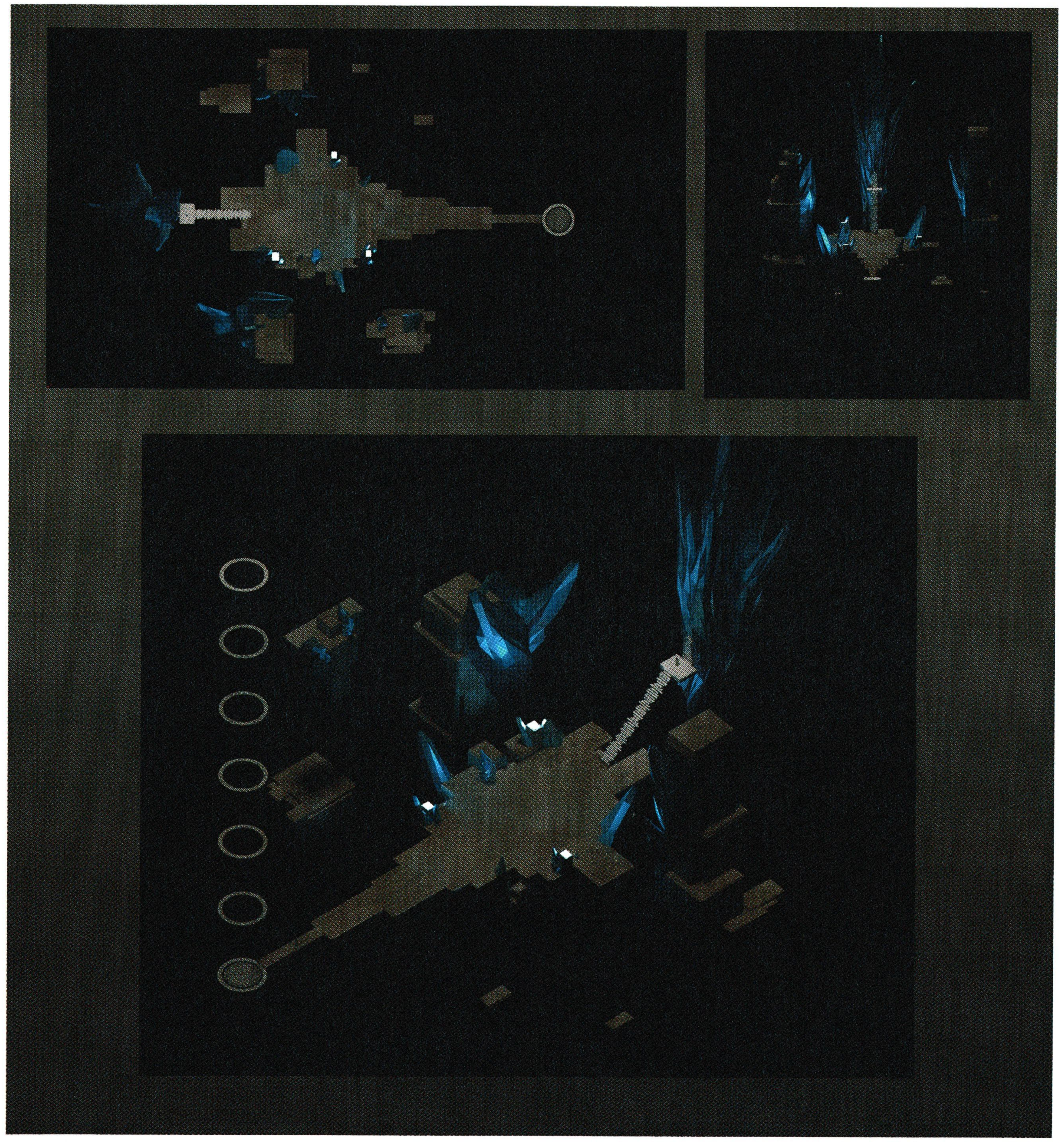

ADD KEYHOLE



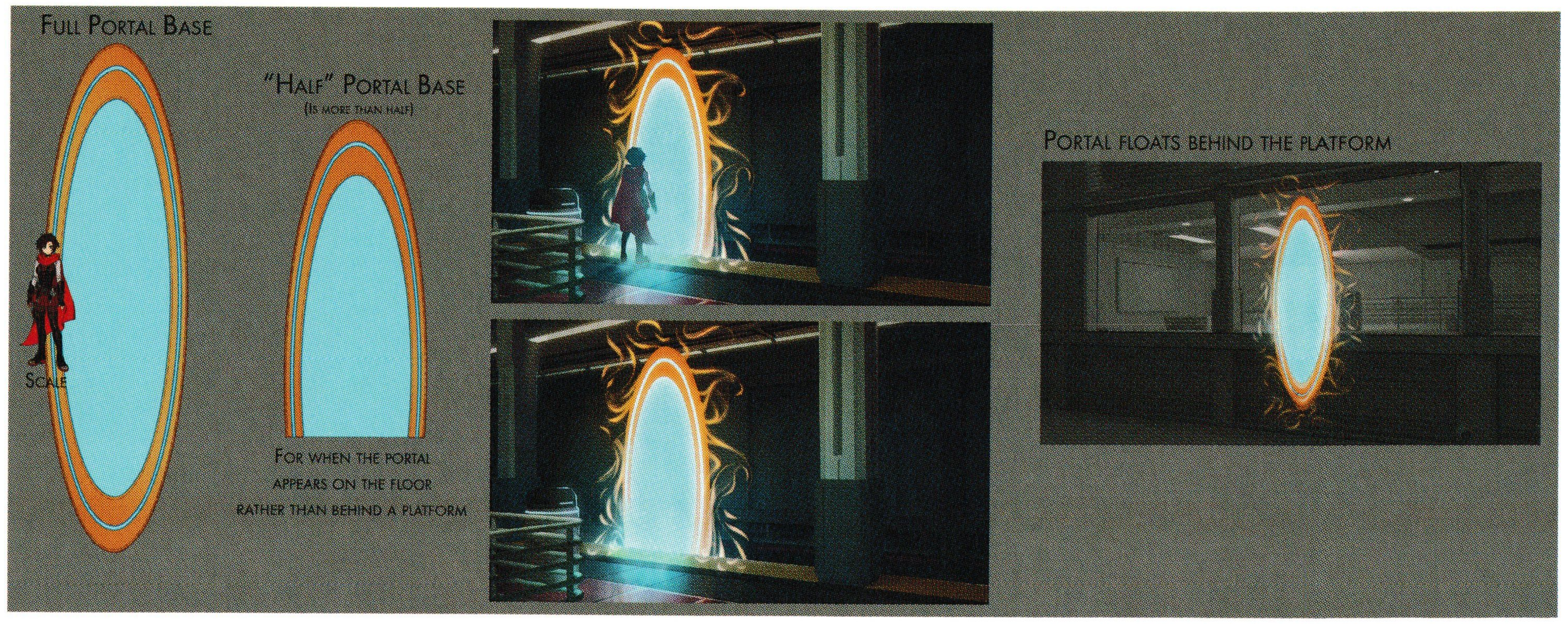




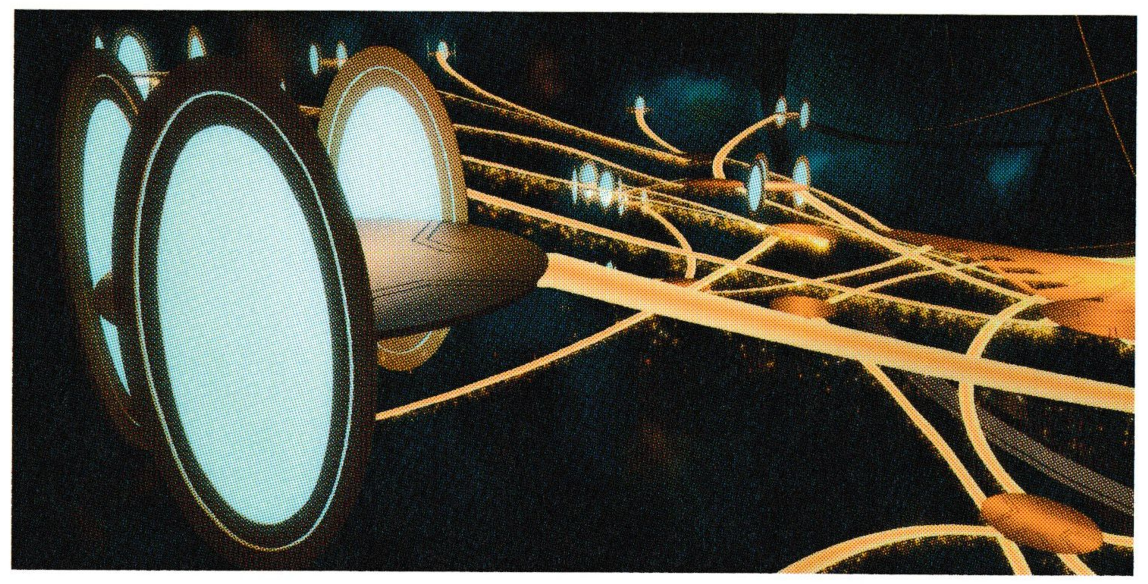
創造のレリック
保管場所







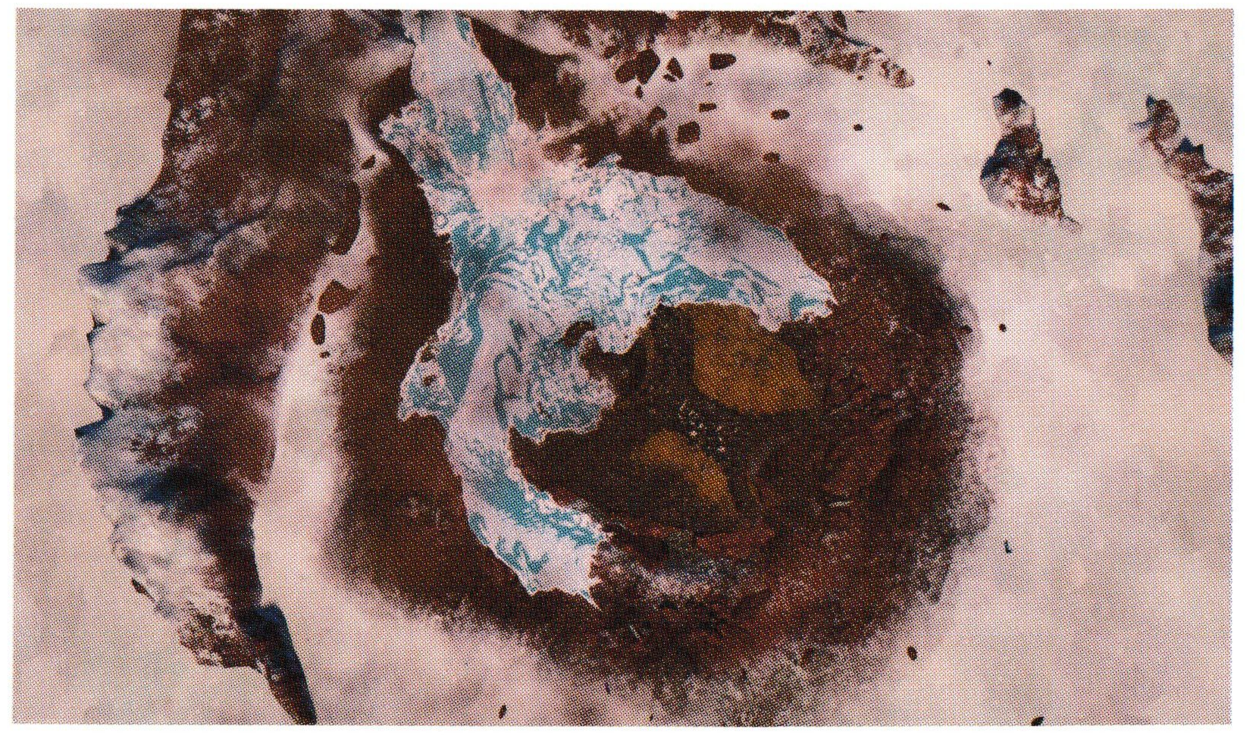


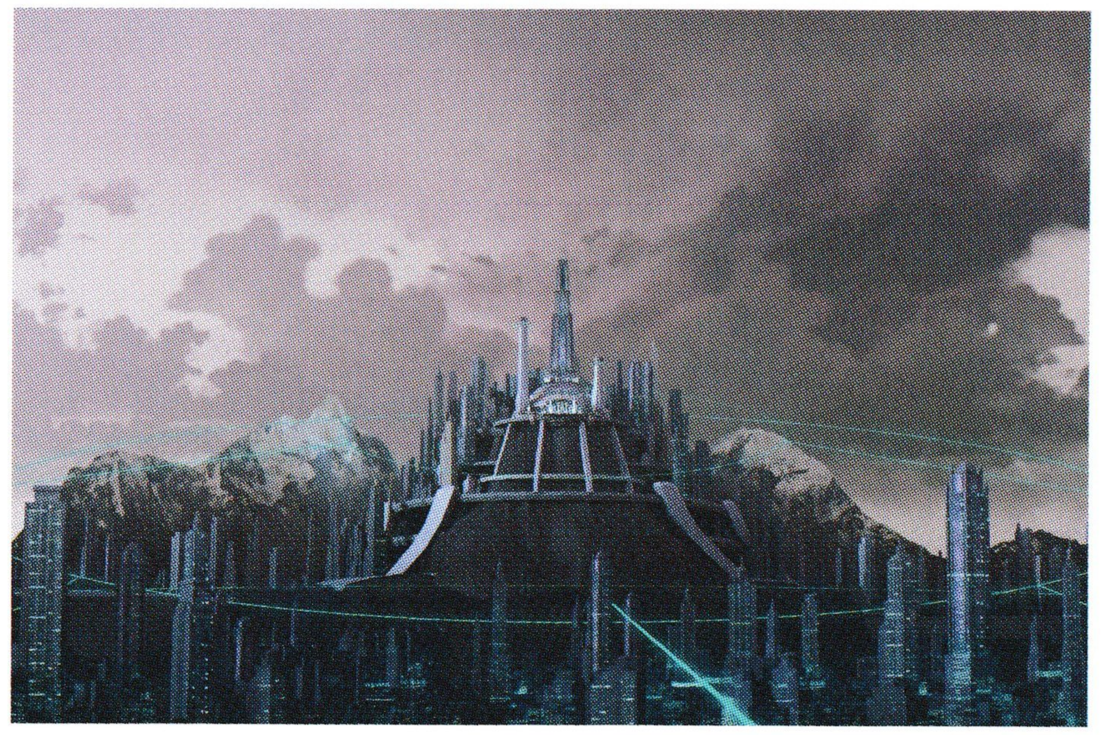


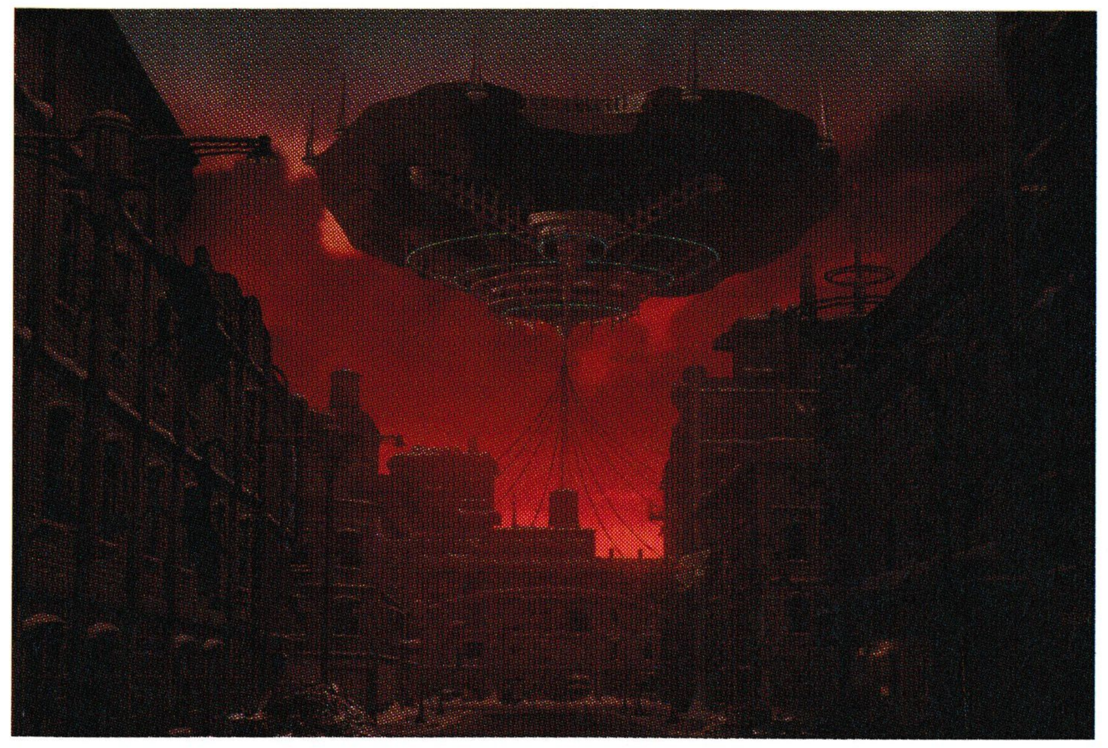
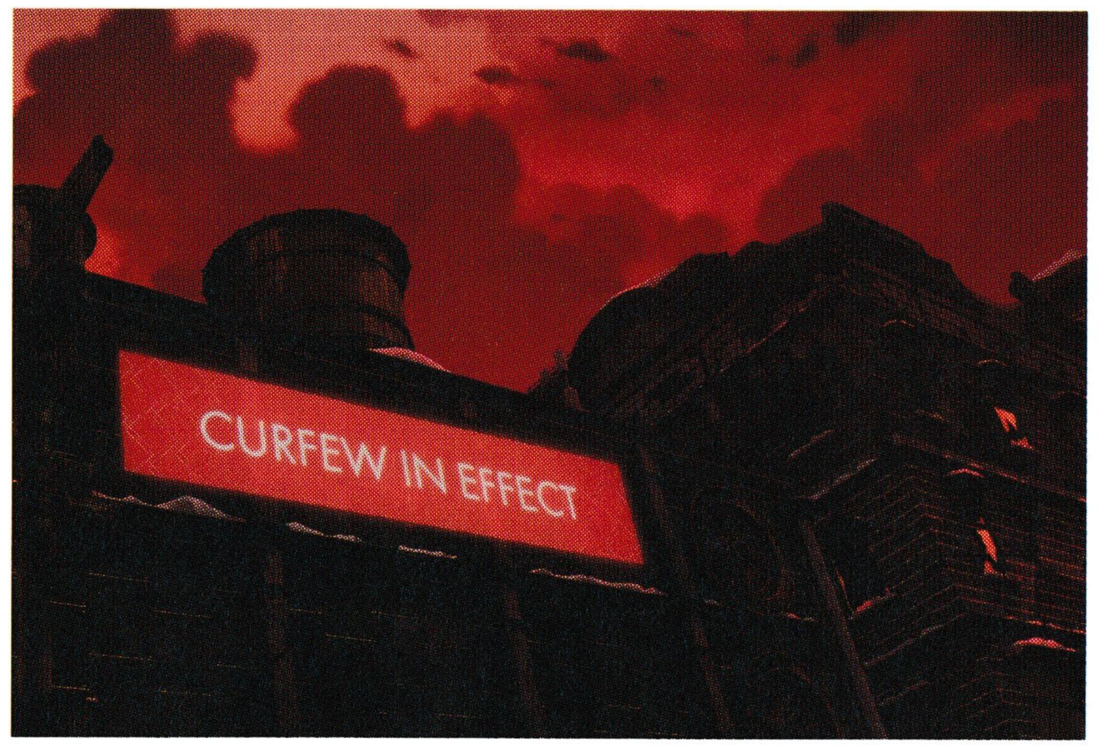


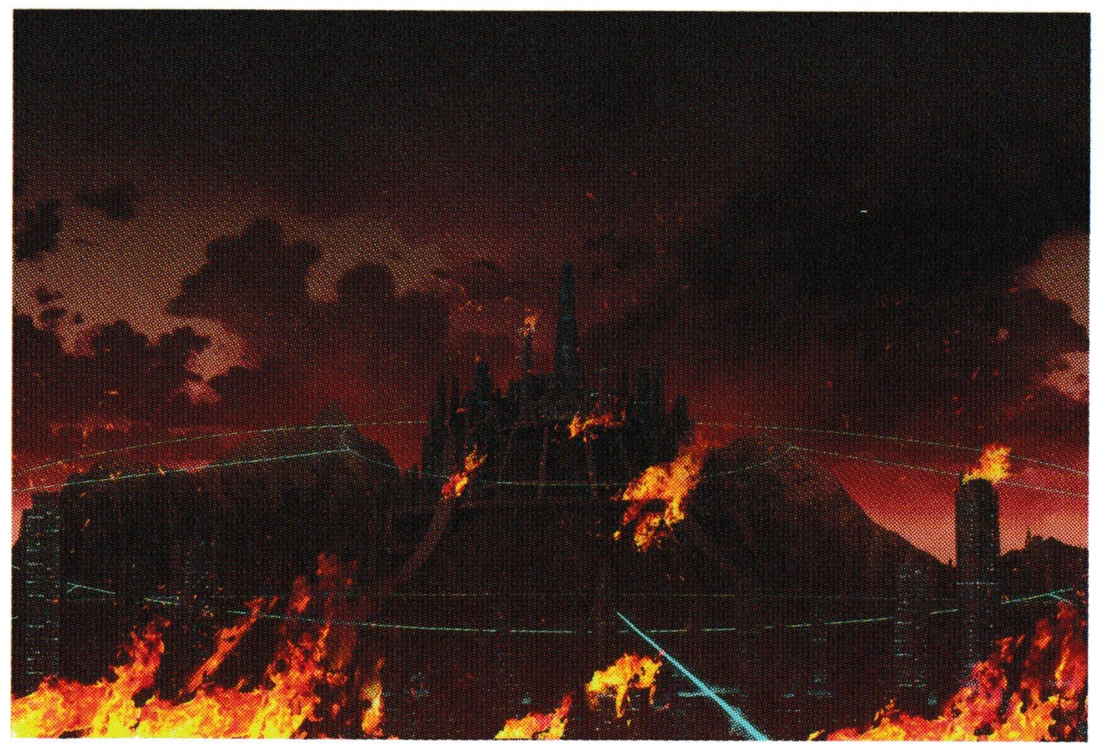
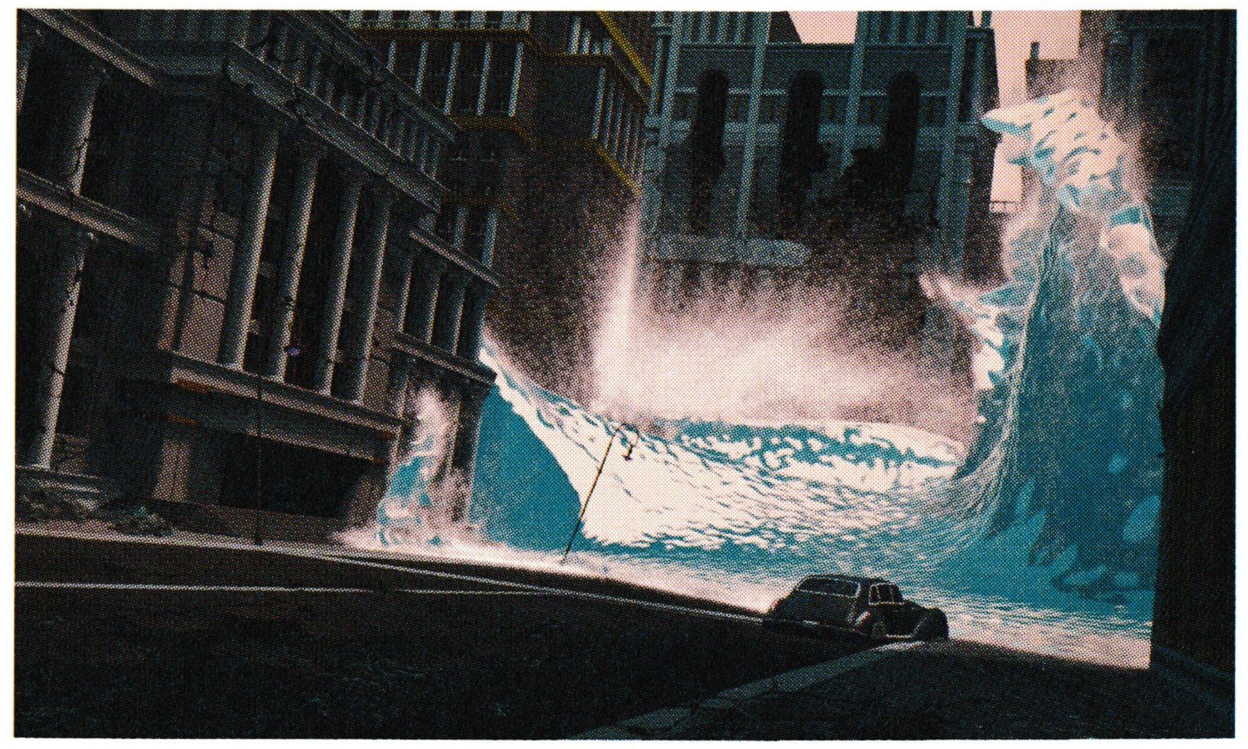
アトラス陥落前後





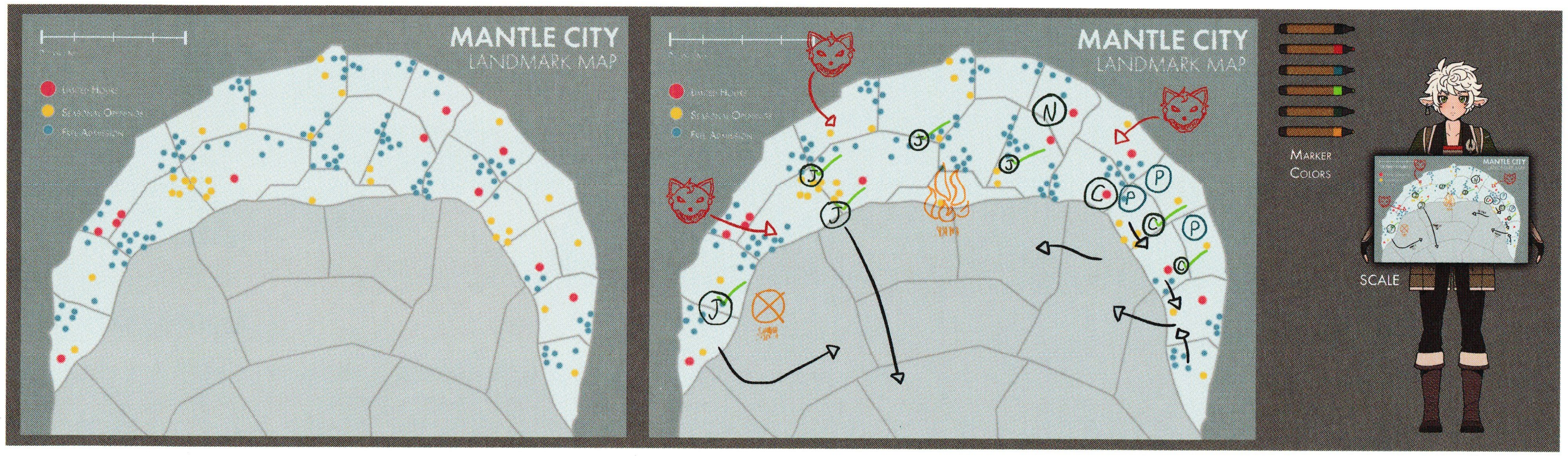



PROPS

VOLUME 8 ❖ 小道具

マントルの地図

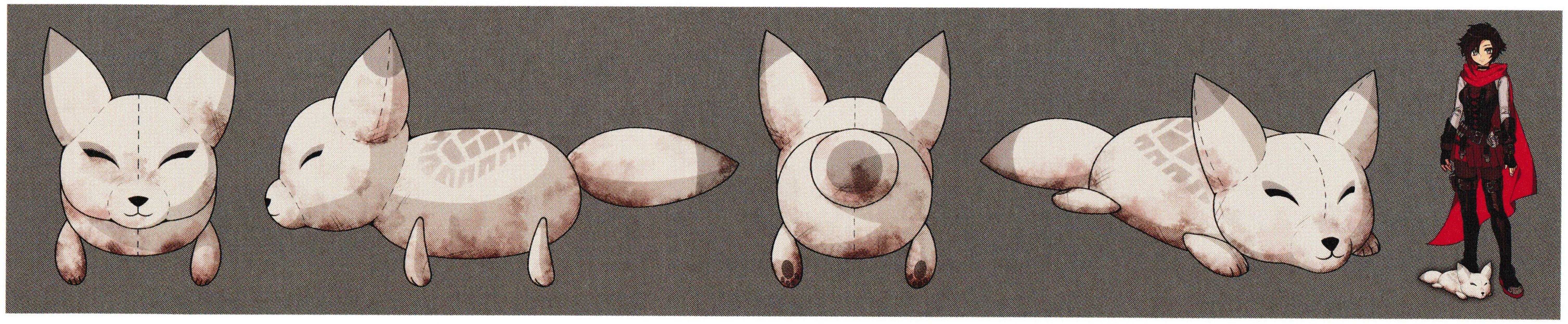


医療用具



クラインの鞄

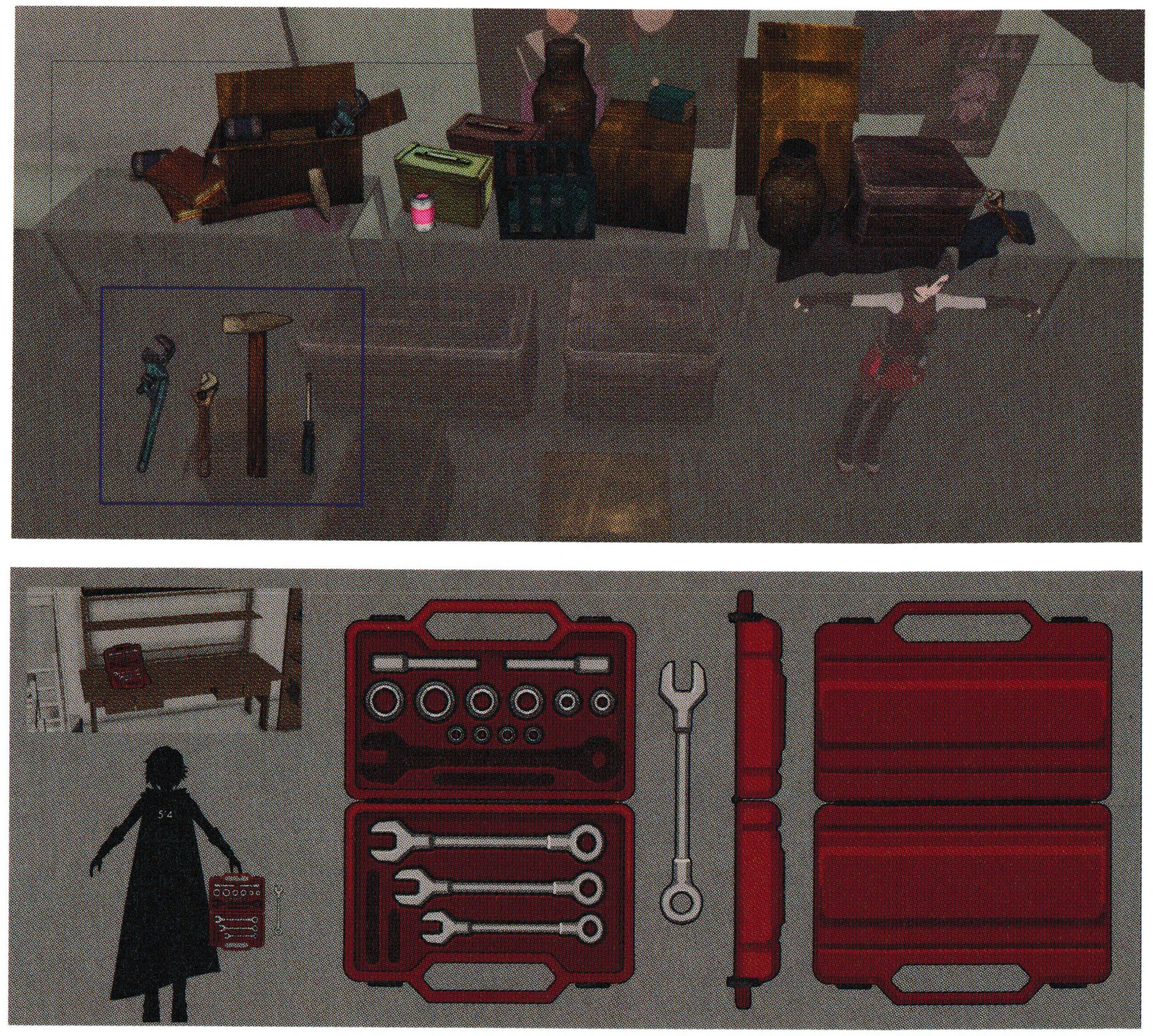




踏まれたぬいぐるみ

コーヒー設定

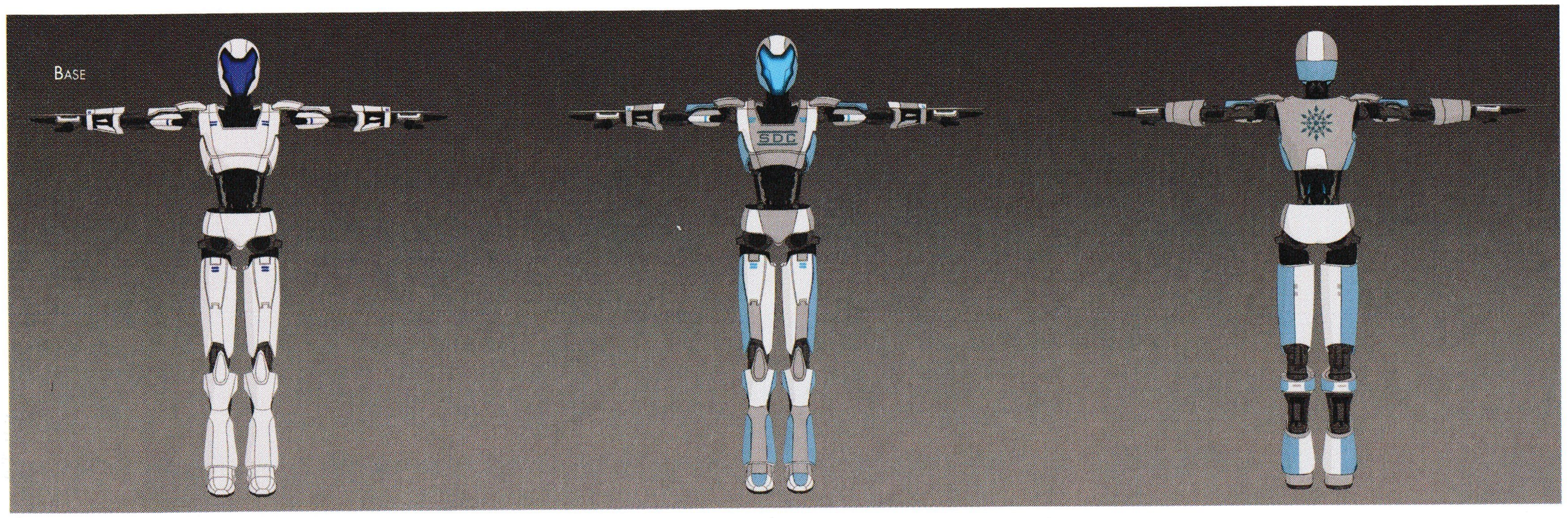






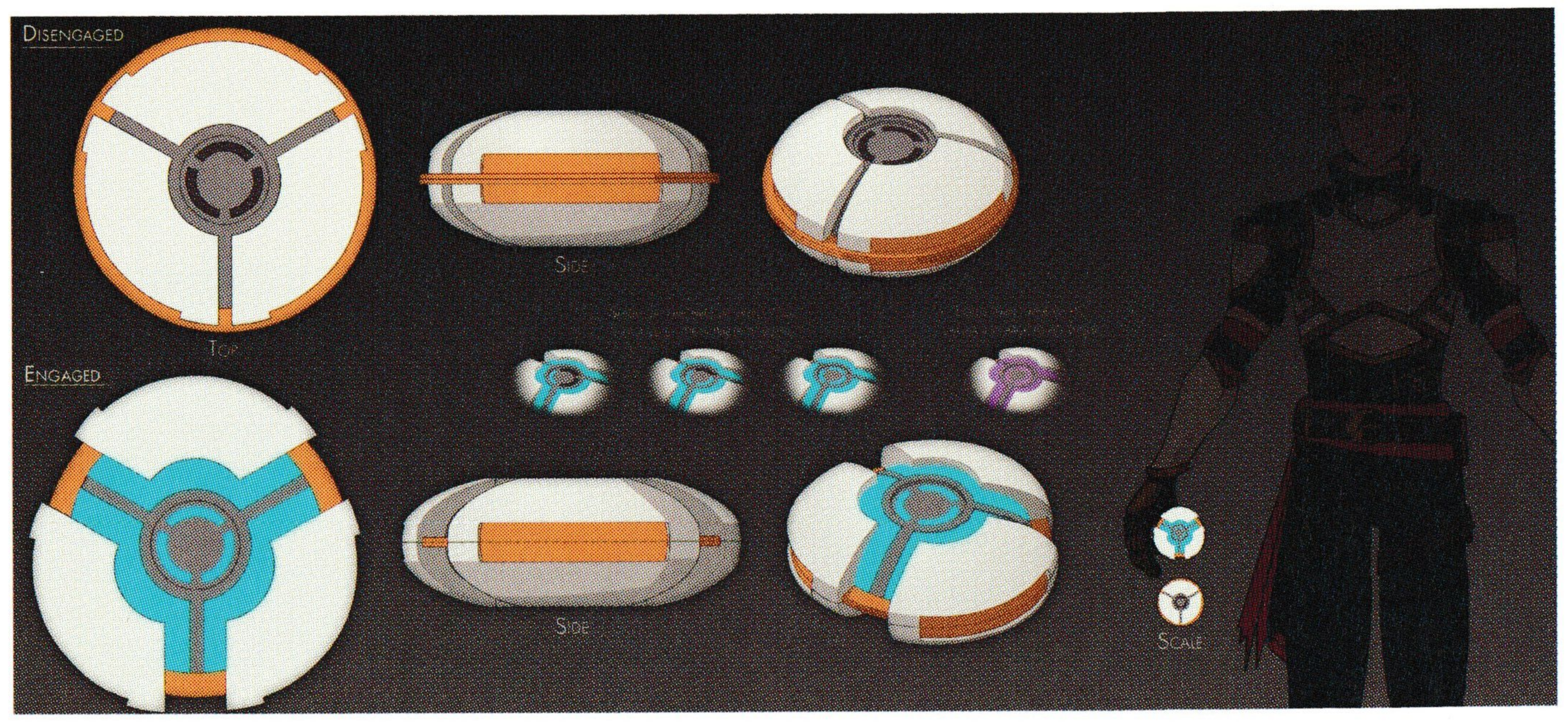
ピエトロの
倉庫の鍵

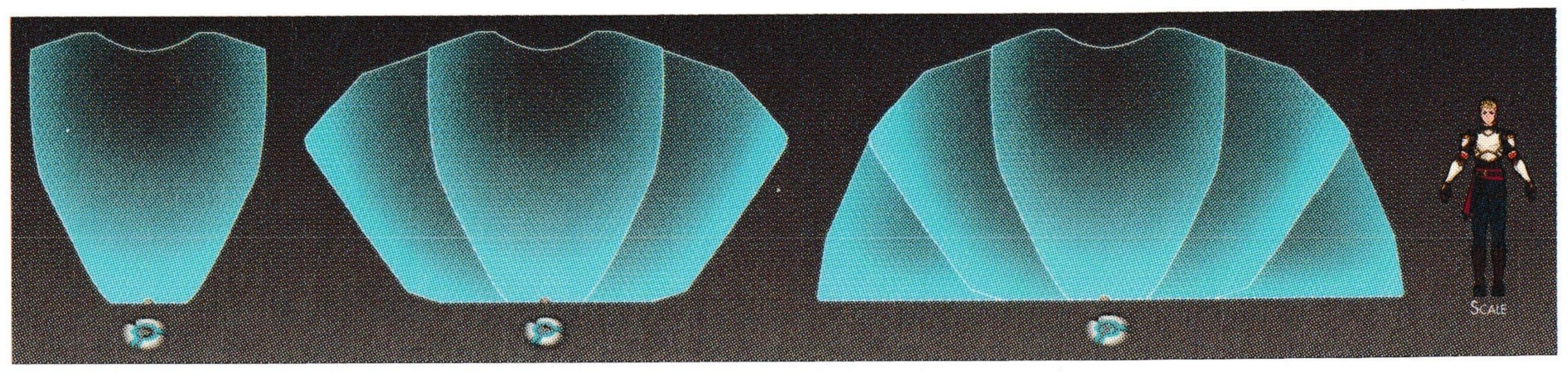
工具類

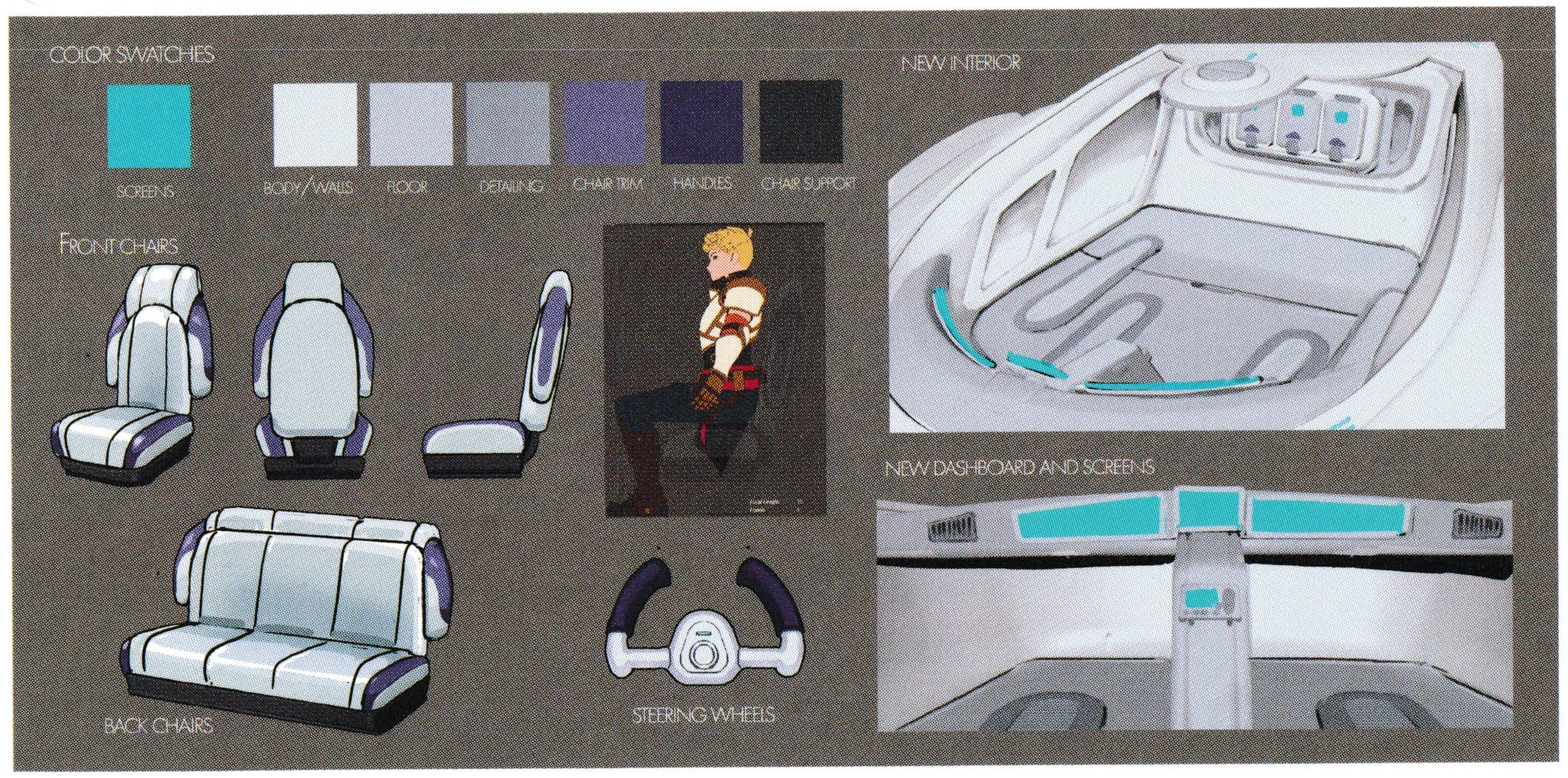


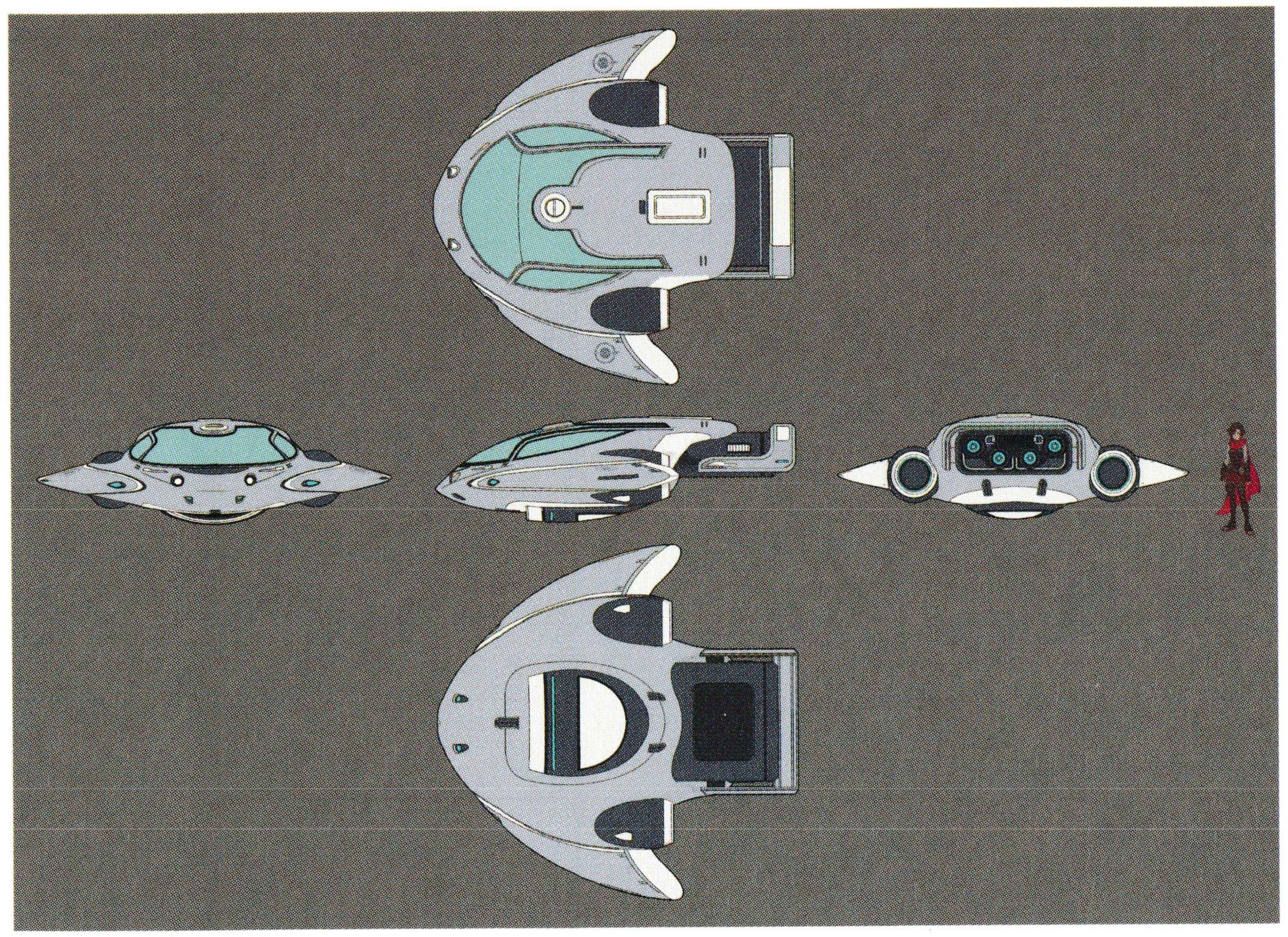
AK200ドロイド（Schnee）

ディスク・グレネード



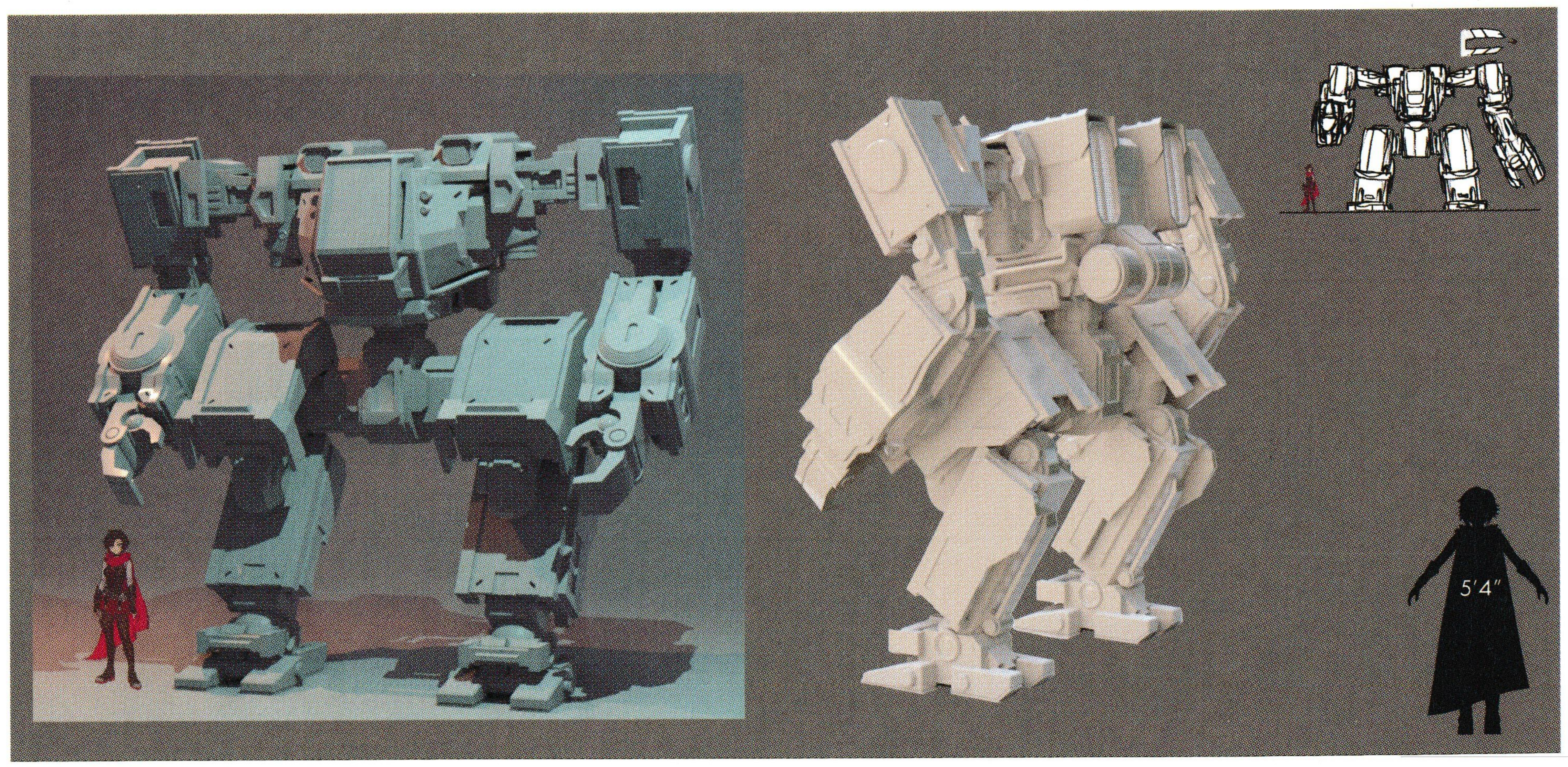




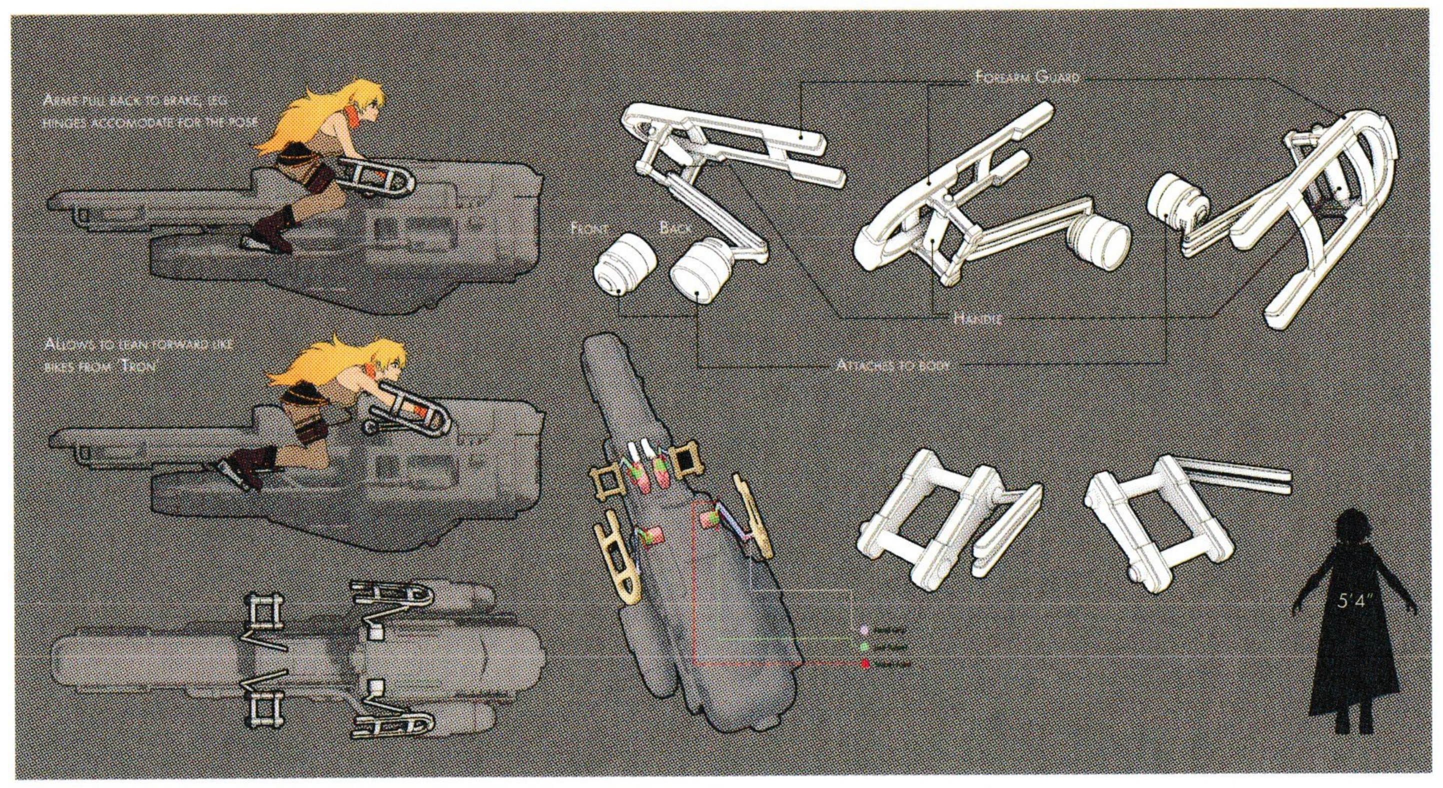


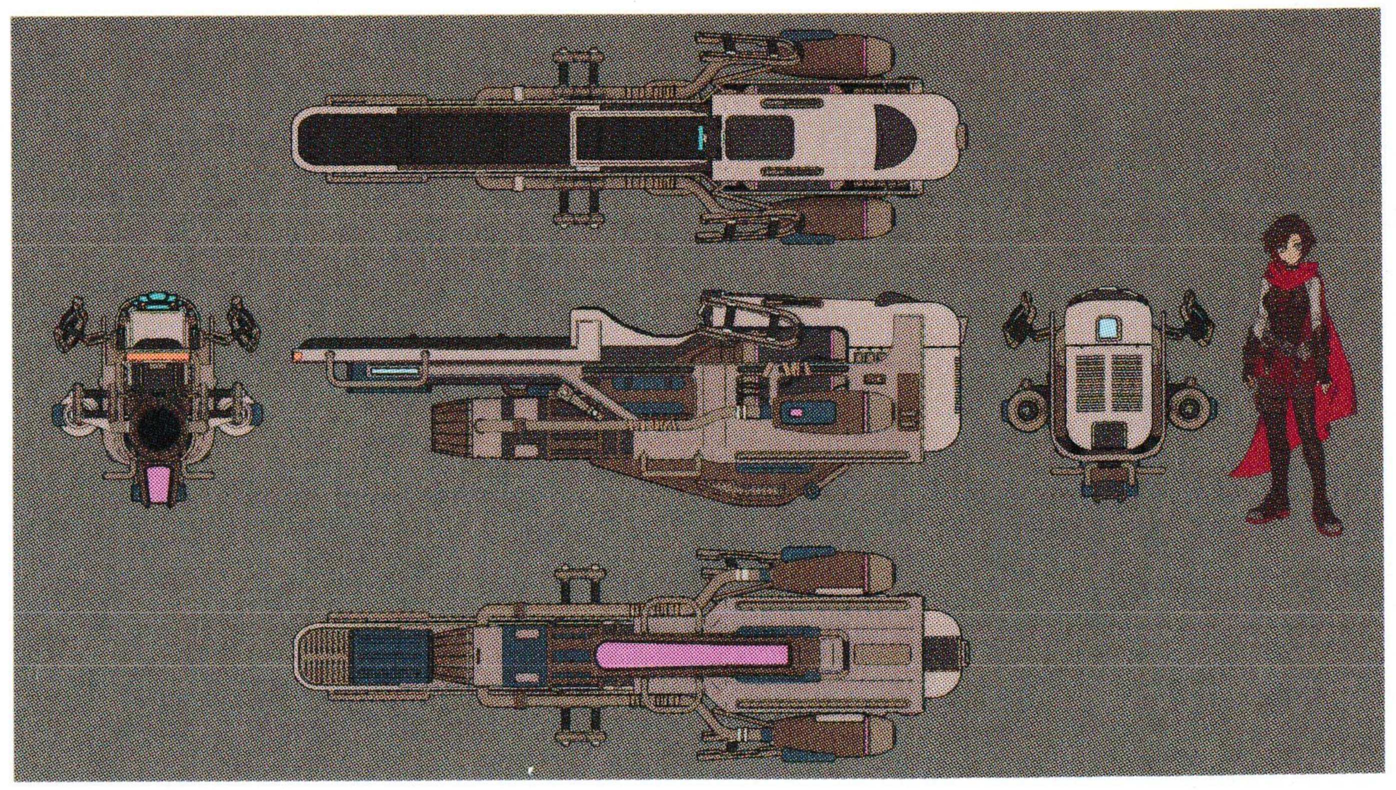
マンタベイビー

パラディンV2



ホバー・バイク





UI集


HUNTSMAN LICENSE
ATLAS
NAME: ARC, JAUNE
LN: 63700-89061-45795
PLACE OF ISSUE: ATLAS
AUTHORITY: ATLAS ACADEMY
RESTRICTIONS: CLASS C
ARC, JAUNE
CASUALTY REPORT
CIVILIAN
MOBILE FORCES
GROUND SUPPORT
AIR SUPPORT
ROGRAM MODULE
SHIPMENT SYSTEMS
CELL BLOCK A
CLEARANCE ACCESS ONLY
HILL, ROBYN
PROCESS ID#
4591-27
1 2 3
4 5 6
7 8 9
. 0 #
SECURITY ALERT
ATLAS ACADEMY HANGAR
BRANWEN, QROW
PROCESS ID#
4591-28
ATLAS ACADEMY HANGAR
HILL, ROBYN
PROCESS ID#
4591-27
WARNING! STABILIZER FAIL
STABILIZER BALANCE LEVELS
SYSTEM FAILURE
IMMEDIATE ATTENTION
CURRENT MALFUNCTIONS
CONNECTION ERROR
BROADCAST RANGE
ATLAS
GROUND LEVEL
ATLAS CARGO AIRSHIP
SIDE TOP RESET
DUTY OFFICER
BREE, HARRIET
[ACE OPERATIVES]
COMPENDIUM
LOG OFF
COMMS
AUTOPILOT
DIAGNOSTICS
EMERGENCY
LOCATION
FUGITIVES
DETAIN ON SIGHT
RUBY ROSE
WEISS SCHNEE
BLAKE BELLADONNA
YANG XIAO LONG
PENNY POLENDINA
JAUNE ARC
LIE REN
NORA VALKYRIE
OSCAR PINE
DR PIETRO POLENDINA
MARIA CALAVERA
NEO
NOW
Your boss won't stay dead...but you will without this ;)



STORY

VOLUME 8 ❖ ストーリー

Episode 1　Divide

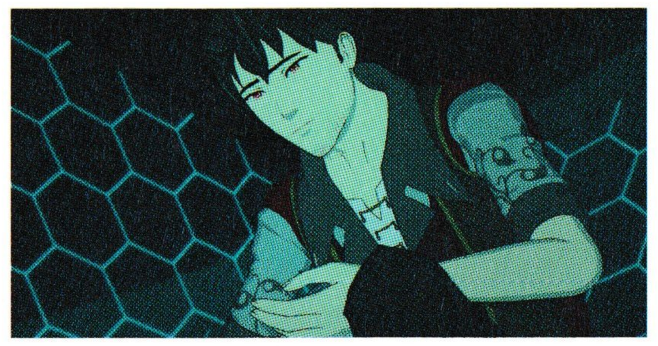
セイラム率いるグリムの大軍勢がアトラス上空に現れた。知恵のレリックを手に入れニオを伴いセイラムの元に戻ったシンダーは、冬の女神の力を奪うべく再びアトラスへ向かおうとするが待機を命じられる。マントルではパニックに陥る人々を避難させるべくハッピー・ハンターレディースが奔走し、ルビーたちに協力を求める。だがアミティの打ち上げを優先すべきだと考えるルビーと、避難を重視すべきだと主張するヤンが対立し、二手に分かれて作戦を行うことに。





Episode 2　Refuge

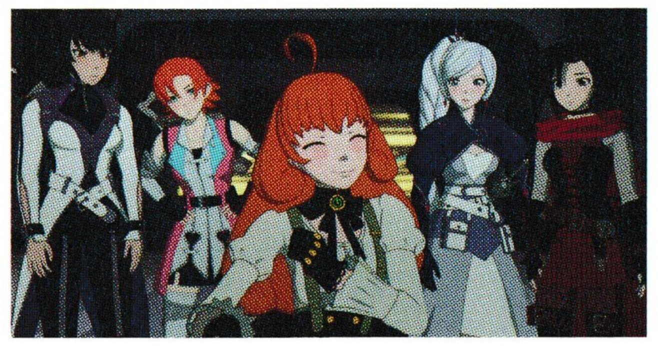
ロビンとクロウはジャックやワッツとともに軍基地内に収監されていた。クローバーの死から立ち直れずにいるクロウを気遣うロビン。そこへ衛兵が現れ、ワッツを連れ出してゆく。ヤン達はマントルで市民の誘導を終え、ピエトロが用意してくれたホバー・バイクでグリム退治に向かう。ところがそこで現れたグリム・ハウンドがオスカーを捕獲する。体を変形させ、言葉を発し、オスカーを盾にして攻撃を防ぐ知能の高いグリムにヤンたちは驚き、躊躇する間にオスカーは攫われてしまう。





Episode 3　Strings

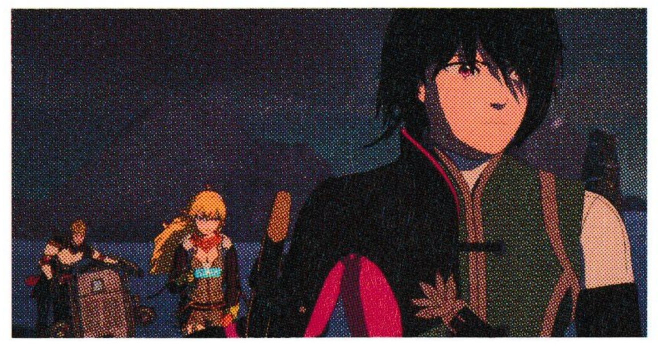
アトラス軍基地に侵入したルビーたち。アミティの打ち上げ許可はアイアンウッド将軍専用の端末から行う必要があり、ピエトロがペニーを経由して必要なデータを入手するのが目的だ。だがデータを入手したところでエース部隊が待ち構えていた。ルビーたちに手を出させまいとペニーが前に出た瞬間、ドアが封鎖され、ルビーたちは閉じ込められてしまう。このピンチにノーラは自身のセンブランスを活かし、限界まで電撃を吸収しドアのバリアを破壊する。脱出したルビーたちは孤軍奮闘するペニーに加勢するが、エース部隊はペニーのブレイドを1本奪うと去って行った。





Episode 4　Fault

ヤンたちはオスカーを攫ったハウンドを必死に追いかけるが、崖の手前で引き離されてしまう。雪原の中でバイクは壊れ、通信も繋がらない。苛立つレンはヤンと口論になり、なだめようとするジョーンにも攻撃的な言葉を投げかける。基地を脱出したルビーたちは重傷のノーラをシュニー邸に運び、打ち上げを見守ることに。そして連れ去られたオスカーが目覚めると、そこはセイラムが拠点とする巨大グリム・モンストラの体内だった。セイラムは知恵のレリックの合言葉を問うが、拒否するオスカーをヘイゼルに拷問するよう命じる。

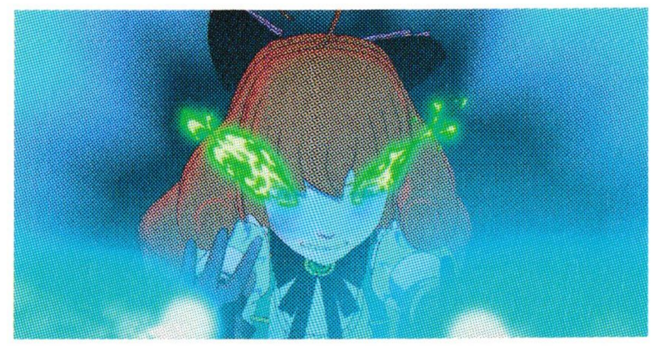




Episode 5　Amity

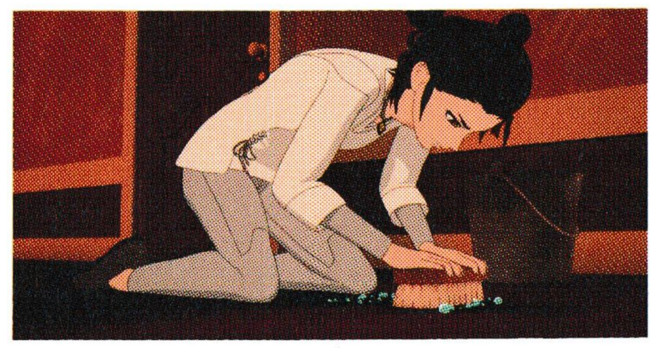
打ち上げを進めるピエトロたち。シンダーたちが現れペニーとマリーアが苦戦しながら退けるが、設備が破壊され作戦を諦めかける。だが、ピエトロの反対を押し切りペニーがタワーを支えて飛び、続行することに。甲斐ありルビーの動画が全世界に配信され、セイラムの存在が広く明かされる。ところが突如ペニーの様子がおかしくなる。アイアンウッドの指示でワッツが協力し、回収したブレイドを使ってコンピューター・ウイルスを仕掛けていたのだ。ペニーは墜落し、高度を維持できなくなったアミティからの通信は途絶える。一方雪原を行くヤンたちは異変に気づく。白い大地には黒く大きなひずみが現れ、そこからグリムが生まれていた。それはマントルに向かって長く伸びるグリムの川になっていた。

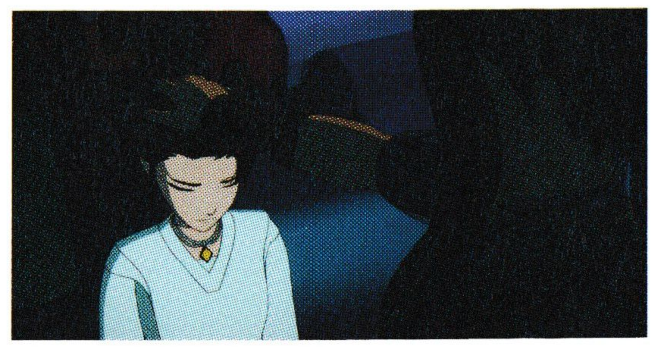




Episode 6　Midnight

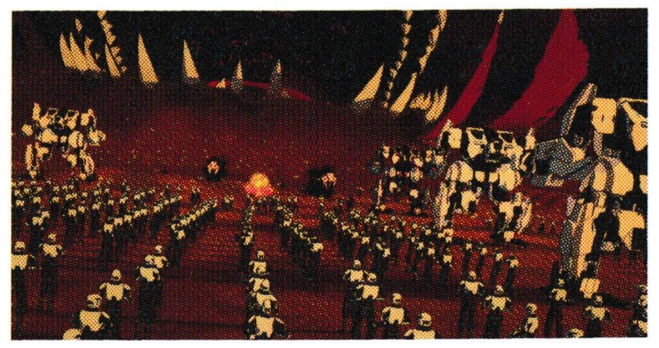
シンダーの苦難の少女時代。養母と2人の姉に虐げられ、反抗しようものなら首輪に電流を流され折檻される。そんな彼女を救ったのがシンダーが働くホテルの常連客でハンターのロードスだった。素質を見込まれたシンダーは屈辱の日々に耐えながらハンター試験に向け訓練を続け、数年後にはロードスから剣を授かる。しかし強くなり過ぎた少女は、とうとう忍耐が限界に達し、その剣で自身を苦しめた3人を殺してしまう。オスカーにはヘイゼルからの激しい拷問が続いていたが、彼はオズピンと相談し、この状況を利用する作戦を考える。待機命令に背き、失敗したシンダーはセイラムに咎められるが、改めてワッツと創造のレリック及び女神の力の奪還を命じられる。





Episode 7　War

モンストラから大量のグリムが吐き出され、いよいよセイラム軍対アトラス軍の全面戦争が始まる。アイアンウッドは部下たちに強力な爆弾を作りモンストラを破壊する作戦を命じる。モンストラ内ではオスカーに代わりオズピンがヘイゼルの拷問に耐えながら、セイラムの真の目的とそれに従うことの間違いを説く。2人の話を聞いていたエメラルドは戸惑うが、セイラムの命を受けたマーキュリーは彼女を残してティリアンとヴァキュオへ出立する。シュニー邸ではメイがルビーたちにクレーターへの救援を求めるが、治療が必要なノーラを置いてはいけない。エース部隊に捕らわれていたヤンたちはモンストラ内に囚われているオスカーの救出を訴えるが――。エース部隊は聞き入れないが、ウィンターが許可をし3人はモンストラに向かう。シュニー邸には元執事のクラインが駆け付けノーラの治療を施すことに。ウィットリーが急ぎ彼を呼んでくれたことを知ったワイスは感激し、弟を抱きしめる。





Episode 8　Dark

爆撃でアトラスの街は停電になる。墜落してきたペニーを保護したルビーたちは重なる悪状況に不安になるが、シュニー家の補助電源を復旧させ、S.D.C.が所持する貨物船やドローンを使うクレーターの救援策ために動き出す。しかしそこにハウンドが現れ、ルビーを攫おうとする。さらに目覚めたペニーはワッツが仕掛けたウイルスに侵され、「レリックの封印を解き自爆する」という命令に抗えず苦しむ。そんなペニーを襲うハウンドに怒りのルビーは銀の眼の力を発動。ハウンドの頭部を吹き飛ばすが、その中身は銀色の瞳を持つ人間だった。





Episode 9　Witch

モンストラに侵入したジョーンたちは、レンが新たに目覚めたセンブランスでオスカーの居所を探す。その頃アトラス軍はアカデミーの生徒までも戦場に駆り出し、爆弾投下作戦を進めていた。オスカーはヘイゼルの前で知恵のレリックからジンを呼び出した。これを見たヘイゼルは彼を信じ、亡き妹が求めていたのは復讐ではなく平和であり、それを成すためにはセイラムを止めねばならないと確信する。ともに脱出を促されたエメラルドとオスカーはヤンたちと合流する。もうすぐ出口というところでセイラムに追いつかれ、応戦するが不死身の彼女には敵わず——。




Episode 10　Ultimatum

爆弾の起動直前、モンストラで大爆発が起きる。ヘイゼルが捨て身で動きを封じたセイラムに向けて、オスカーがオズピンの杖に蓄積されたエネルギーを大量放出させたのだった。収容所を爆破し連れ出したワッツからペニーに自身を破壊するウィルスが仕掛けられたことを知り、女神の力が失われる恐れに激怒するシンダー。ギリギリのところで脱出できたオスカーたちはエメラルドをともないルビーたちの待つシュニー邸に向かい、お互いの無事を喜ぶ。これらの騒動でペニーに対する人質を全て失ったアイアンウッドは最終手段を講じる。



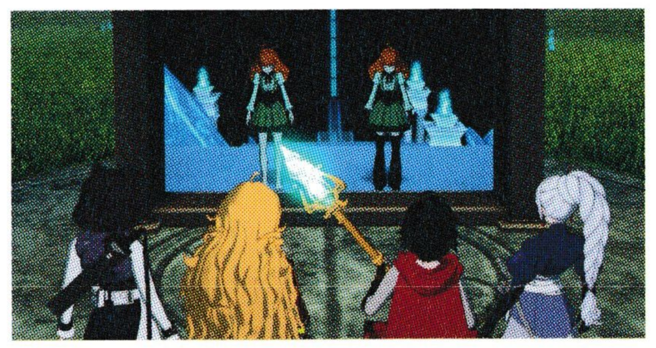

Episode 11　Risk

アイアンウッドは救援の貨物船を撃墜し、ペニーが戻らねば爆弾でマントルを消す、というアナウンスをする。この暴挙にマントルの人々は絶望し、マロウがアイアンウッドに反抗し、ウィンターに連行される。シュニー邸では回復したノーラとレンはお互いの素直な気持ちを告白し、愛情を確かめ合う。一方、絶望的な状況で険悪なムードになる仲間たちと自身の未熟さによる失敗、そしてハウンドの正体から母・サマーの末路を直感したルビーは嘆き、それを慰める姉の姿があった。そんな中、ペニーの中ではウイルスの支配が進行してゆく。



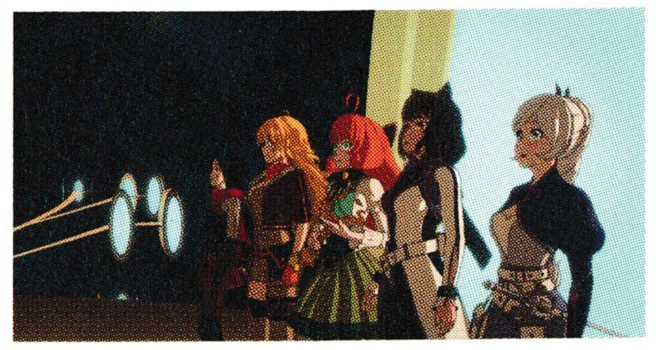
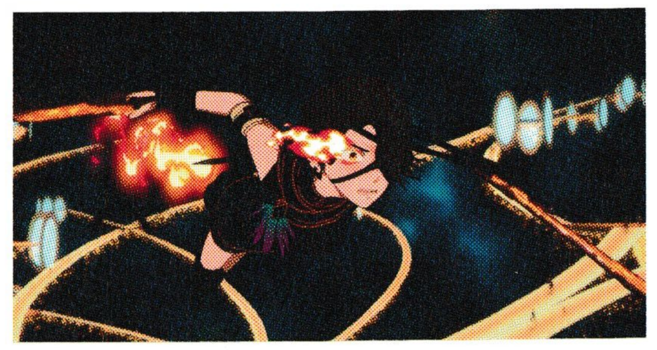

Episode 12　Creation

ひとり戻ってきたペニーを迎えるアイアンウッドとウィンター。しかしそれはエメラルドによる幻術で、同行していたルビーたち、さらにアイアンウッドの非道に反旗を翻し、事前にワイスと連絡を取り合っていたウィンターも加勢し、彼を倒す。爆撃を止めようとするクロウ、ロビンにもマロウが加勢する。ルビーたちはウイルスに苦しむペニーを連れ、オズピンに聞いたレリックの部屋に向かう。『創造の杖』から主であるアンブロシウスを呼び出し、ペニーの仕様書をもとに新しい彼女を創るよう願った。すると機械の体であるペニーの隣には、生身の彼女が現れる。

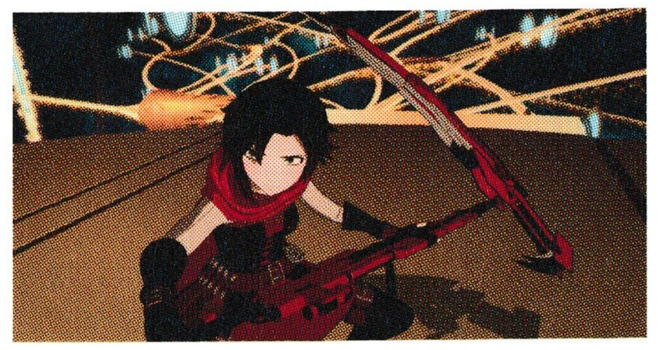
Episode 13　Worthy

ポータルによるヴァキュオへ向け大移動が始まった。新しい創造物との引き換えに先の創造物である空中都市は落下してゆくため、急がねばならない。アンブロシウスの「決して落ちてはならない」という警告を受けた中継地点で人々を誘導する中、シンダーたちが現れる。モンストラ内での一連を見ていたニオが持ち出したレリックからジンを呼び出し、ルビーたちの作戦が全て知られていたのだ。占拠した指令室でワッツは避難を呼びかける通信を遮断し、爆弾を積んだエアシップを発射させ、収容所のアイアンウッドを解放する。


Episode 14　The Final Word


ルビーたちとシンダーたちの激しい戦いが続く。ヴァキュオに到着したオスカーたちはルビーたちがまだ来ていないことに不安を覚えるが、ポータルからは戻れなくなっていた。エルムとヴァインの必死の説得がハリエットに届くも、ワッツの操作により爆弾の解除は不可能に。ひとりエアシップに残ったヴァインがセンブランスを駆使して自身の体で爆弾を包み込み、爆発を最小限に食い止めた。中継地点ではニオとの戦いで武器を奪われたルビーをシンダーがニオとともに突き落とし、それを救おうとしたブレイクも一緒に闇に消えてしまう。セイラムが復活し、グリムの力を取り戻したシンダーの攻撃で致命傷を負い死を悟ったペニーはジョーンに願い、女神の力をウィンターに受け継ぐ。アイアンウッドとの戦いで追い詰められていたウィンターは女神の力で復活し、彼を倒して妹たちの援護へ向かう。しかしワイスもまた闇に消え、ポータルの消滅に間に合わず、ジョーンも闇の中へ。シンダーは2つのレリックを携え飛び去ってゆく。残されたアイアンウッド、指令室に閉じ込められたワッツとともに空中都市は墜落し、陥没したマントルには海水がなだれ込み、世界屈指の軍事力を誇った王国アトラスは海に沈んだ。
ヴァキュオでは激しい砂嵐の中、多くの仲間を失ったオスカーたちが、そしてペニーの意志を受け継ぎ新しい守護者となったウィンターが押し寄せるグリムから人々を守るために戦う。ひとり戻ったシンダーを迎え、次の目的へ向かうセイラム。
闇の中に消えたルビーたちの行方は——!?
身を寄せているようだと告げる。これが新たな危機の始まりだった——。




PERSON CORRELATION CHART

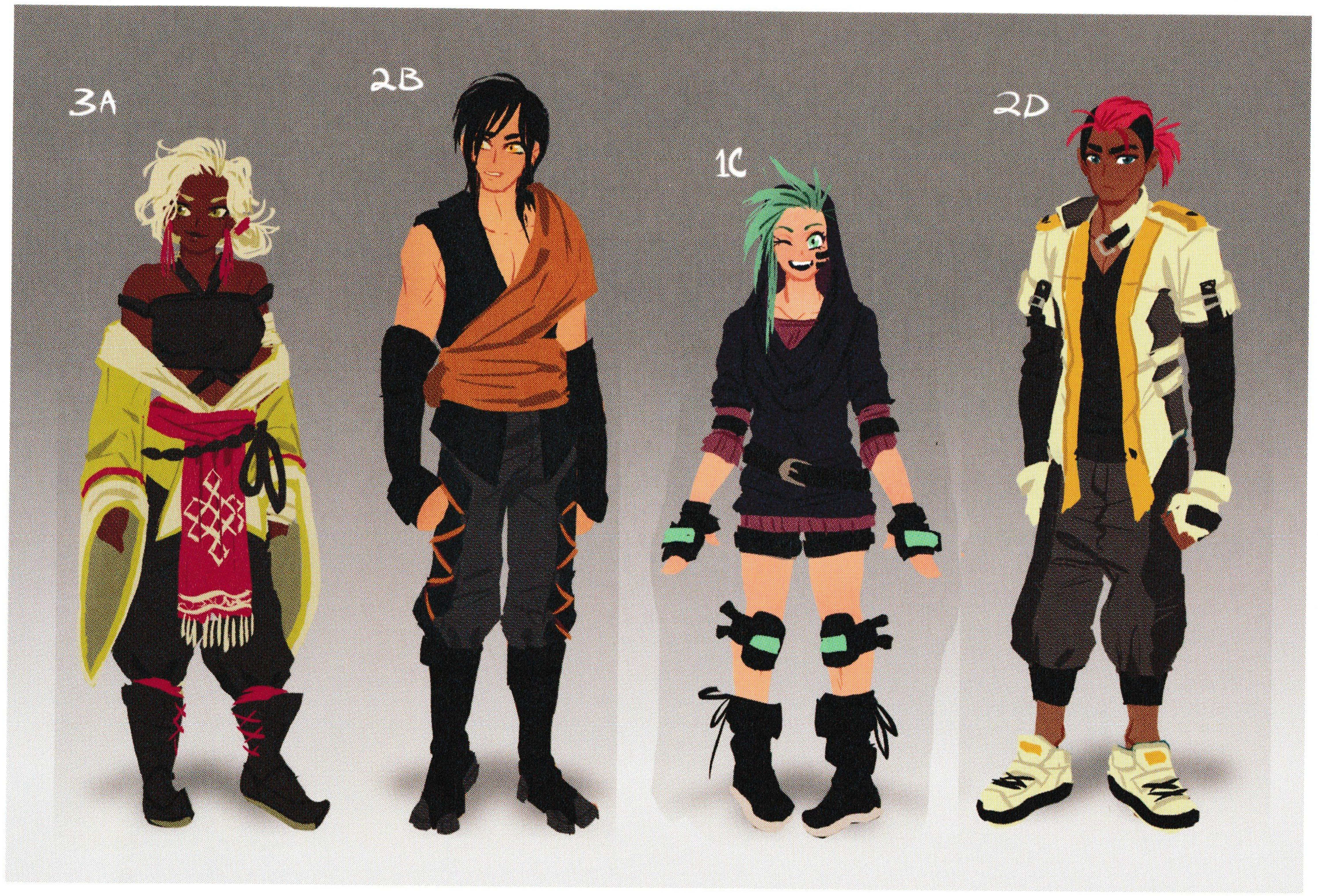
VOLUME 8 ❖ 人物相関図





セイラム一派 Salem's Faction
配下
因縁の関係
セイラム
部下
アーサー・ワッツ
ヘイゼル・ライナート
ティリアン・キャロウズ
狙う
過去に狙う
レリックを集めて呪いを解く
不死身の呪い
復活・力を授ける
光の神
闇の神
「光」と「闇」の兄弟神 Deity Brothers
奪取・狙う
創造
兄妹
グレッチェン・ライナート(故人)
元銀の眼の戦士
マリーア・カラヴェラ
友人
殺害
逮捕
元研究員仲間
妹の仇
因縁の関係
生徒
オズピン(オズマ)
魂の融合
オスカー・パイン
ハッピー・ハンターレディース Happy Huntresses
逮捕
協力
ロビン・ヒル
メイ・マリーゴールド
フィオナ・タイム
ジョアンナ・グリーンリーフ
マントルを守るため協力
敵対
保管
封印を解く
知恵のレリック
ジン
ヘイヴン・アカデミー
創造のレリック
アンブロシウス
アトラス・アカデミー
選択のレリック
???
ビーコン・アカデミー
破壊のレリック
???
シェイド・アカデミー
レリックの魔神 Relic
アトラス軍 Atlesian Military
部下
ウィンター・シュニー
ジェームズ・アイアンウッド
ピエトロ・ポレンディーナ
開発
冬の女神
ペニー・ポレンディーナ
継承
フリア
アトラス・アカデミー
チーム・ファンキー Team FNKI
フリント・コール
ネオン・カット
エース部隊 Ace Operatives
クローバー・エビ(故人)
ハリエット・ブリー
エルム・エダーネ
マロウ・アミン
ヴァイン・ゼキ

INTERVIEW
インタビュー



CONCEPT ART/PRODUCTION ART/ART DIRECTOR(Vol.8–9)
ERIN WINN
コンセプトアート・プロダクションアート・アートディレクター（Vol.8-9）　エリン・ウィン

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

私がVol.3のコンセプト・アーティストとして仕事を始めたのは、美術学校（サバンナ・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン：通称SCAD）の最後の学期でした。Rooster Teethのファンだった私は、コンセプト・アーティストの募集があることを知って応募したところ、なんとうまくいったんです！ 大学を卒業してすぐに、自分の好きな作品に携われるというのは、信じられないほどわくわくする、やりがいのある経験でした。今でもこのような機会に恵まれたことに感謝しています。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

当時、3DCGアニメはあまりなかったと思うし、ましてや欧米のスタジオが制作したアニメなんて……。それは確かに壮大で、信じられないほどのスタイリッシュさでした！ また『RWBY』がこんなにもささやかなスタートから生まれたことを知り、大学を卒業したばかりの私にはアニメーションやアニメ制作がより身近なものに感じられました。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

登場人物の多さが最大の魅力であることは間違いないです。誰もが自分に合うキャラクターを見つけやすいですよね。また、これほど多様なキャストがいることで、レムナントの世界が、生き生きとして地に足のついたものに感じられます。『RWBY』は、もちろんルビー、ワイス、ブレイク、ヤンについての物語ですが、彼女たちが出会う人々の物語でもあるし、それらすべてがどのようにひとつになるかが描かれています。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

好きなエピソードを選ぶのは難しいですが、ストーリーや新しいキャラクター、設定を含めて、Vol.7が全体として私のお気に入りかもしれません。忠誠心、信頼、師弟関係など、私が好きなテーマやキャラクターのあり方を探求しています。エース部隊はその好例で、彼らのグループ内での関係性だけでなく、周囲の人々との関係性もとても興味深いです。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

非現実的で、確かに100話も経った気がしません！ でも、すべてのエピソードを振り返って、『RWBY』がどれだけ進歩したかを確認できるなんてすばらしいことです。とくに、チームとして成しとげたビジュアルの進化を見るのはやりがいがあります。私たちは多くのことを成しとげてきたし、とてつもなく大きな学びの経験でした。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

『RWBY』は東洋の作品にインスパイアされて作られた西洋のシリーズであることで、普遍的であると同時に、とてもユニークで魅力的な作品になっていると思います。『RWBY』は、どのような背景や文化を持つ人にも受け入れられる作品です。そしてもちろん、ファンの情熱と献身がさらなる関心を生み出し、そのおかげで作品は拡大を続けています。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？ また、今後どのような展開を期待していますか？

日本のスタッフによって『RWBY』のために作られた作品を見るのはとても楽しいです。自分がもう一度、作品のいちファンになれたような感じがしますから！ 長いあいだ何かに取り組み、そしてほかの誰かにこの世界やその伝承を発展させる機会を与えることができるなんて、とてもエキサイティングです。その人が自分たちの作品をどのように解釈するかはわからないけれど、それはつまり、自分ひとりでは思いつかなかったような、よりユニークで面白いものに仕上がる可能性があるということです。

また、『RWBY』のメインストーリーのタイムラインでは時間が取れないような、より多くのストー

リーやキャラクターを探求するすばらしい方法でもあります。個人的には、漫画であれ、アニメであれ、あるいはゲームであれ、日本のスタッフによるさらなる作品をぜひ見たいと思っています！

❖『レムナント』という未来的な科学技術とファンタジーが融合された世界と、そこで活躍するキャラクターたちを描くにあたり、ディレクター陣からのリクエストやセッションについて印象深いエピソードを教えてください。

各シーズンのスケールと各々の関係性は確実に大きくなっており、それは最終的に作り出される素材にも反映されています。とくに、ミストラルからアトラスへの移行は大きなチャレンジでした。アトラスではすべてが技術的に進化しているだけでなく、全体的なスケールと素材の量も膨大なものでしたから。Vol.7とVol.8は、これまで取り組んだ中でもっとも大規模で複雑なものでしたが、それは同時に、より多くの世界観の構築や、Vol.7ラストにおけるペニー、ウィンター、シンダーの戦いのようなエキサイティングなアクションシーンを提示する機会でもありました。あのような壮大な戦いは、空に浮かぶ都市でなければ難しいでしょう。

❖『RWBY』ならではのこだわりがあるポイントについて教えてください。

アート・スタイルが最もわかりやすいポイントでしょう。『RWBY』が始まって以来、3DCGIアニメは増えてきましたが、視聴者にとってもアニメ業界全体にとってもまだ新しいものですから。例えば非常に細かいキャラクターの衣装や3Dカメラが作り出せる動きなど、2D作品では不可能であったり、簡単に実現できなかったりするような創造性を3D作業においてはたくさん発揮できます。

❖ヴェイル、ミストラル、アトラス、ヴァキュオなど地域や王国、また学園ごとにある美術や衣装、グリムのデザインのコンセプトについて教えてください。またそれらを作り出すにあたり、参考にしたものなどありましたら教えてください。

『RWBY』をより親しみやすくし、また世界観の構築という点でもレムナントを実現しやすくするため、多くの地域は現実の場所にインスパイアされています。ヴェイルはフランスやイギリスのようなヨーロッパ諸国、ミストラルは日本などのアジア諸国、アトラスはニューヨークのようなアメリカの大都市、そしてヴァキュオはオーストラリアやメキシコなどの乾燥地帯をイメージしています。私たちは、メインキャラクターもほかのキャラクターも、こうした地域に帰属していると感じられるように、適切な服装をさせたりしながら、最善を尽くしています。

同じように、グリムの多くは実在の動物や有名な文学・神話上の生き物にインスパイアされています。例えば、ベオウルフは狼男にもっとも似ていますし、Vol.7からVol.8に登場するセイラムの空飛ぶクジラであるモンストラは、『ピノッキオの冒険』のモンストロに強くインスパイアされています。ファンたちは、これらのインスピレーションがどこから来ているのか考えてみることを、同時にとても楽しんでいるようです。

❖美術やキャラクター造形の細部にまでこだわりが感じられますが、登場シーンはわずかでもお気に入りのポイント、キャラクターなどがありましたら教えてください。

個人的には、Vol.4からVol.5にかけてメナジェリーで登場したファウナスのキャラクターたち、とくにイリアと行動を共にするホワイト・ファングのメンバーが大好きです。ユニフォームをデザインするのは面白いけど、さらにそのユニフォームにユニークな特徴を持たせてキャラクターの個性を入れ込むのは、私にとって興味深いことなんです。それに、とくにコウモリやクモのような「怖い」生き物のファウナスを登場させることは滅多にありません。これらの特徴を生かし、アニメーションのなかで機能し、かつ視聴者にアピールできるよう仕上げるのは楽しい挑戦です。

また、Vol.3のヴァイタル・フェスティバルに登場するチームABRNにも思い入れがあります。彼らは私がこのシリーズのためにデザインした最初のキャラクターなので、私の心のなかでつねに特別な位置を占めています！

❖もし将来的に『RWBY』のテーマパークが実現したとして、ぜひここは再現にこだわりたいと考えるアトラクションはありますか？

『RWBY』には鉄道がたくさん登場するから、これはすばらしい施設になるような気がします！Vol.6の冒頭の戦闘シーンにインスパイアされたジェットコースターとか、アダムとブレイクがアトラシアン・ナイトと戦うオリジナルの『Black Trailer』とか。私がまず試乗させてもらいますね！

❖最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

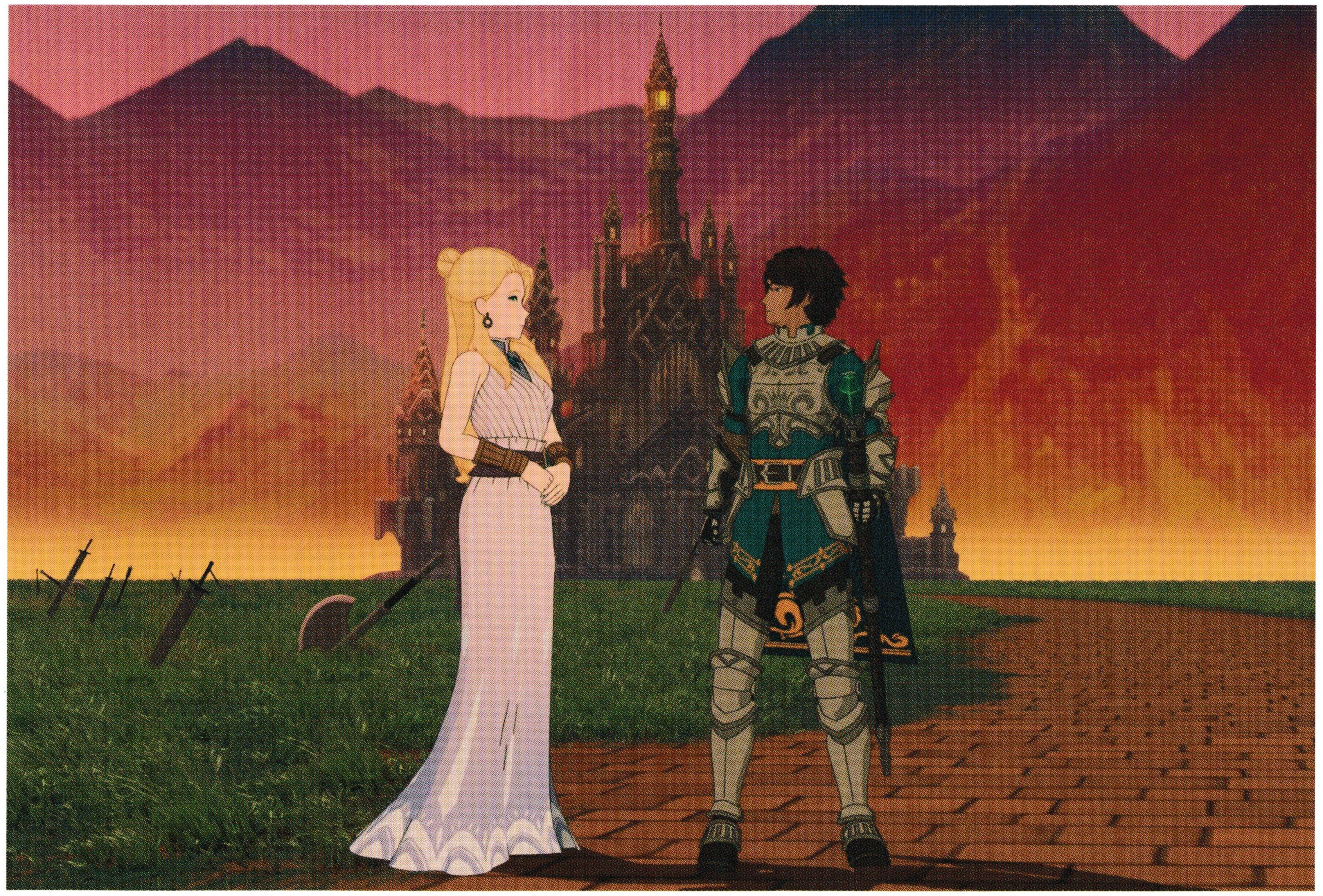
今の『RWBY』があるのはみなさんのおかげです。いつも応援ありがとうございます！ みなさんの作品への愛が、私たちが前進し続ける原動力となっています。



エリン・ウィン

COLLECTIONS

INTERVIEW
インタビュー



DIRECTOR/CO-WRITER/PRODUSER
KERRY SHACROSS
監督・脚本補・プロデューサー　ケリー・ショウクロス

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。
私の名前はケリー・ショウクロスで、『RWBY』の共同制作者です。まず自己紹介をすると、最初に影響を受けたのは『BLEACH』『ドラゴンボール』シリーズ、『天元突破グレンラガン』です。ゲームもよくやっていて『ファイナルファンタジーVIII』や『クロノ・トリガー』などがお気に入りです。
私はこの作品の初期から開発に携わり、当初は共同脚本、共同監督、初期の作曲・アーティストとして参加しました。現在は、シリーズ全体のショーランナーとして、脚本や演出を担当しながら、制作全体を統括しています。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。
オリジナルの『Red Trailer』を見たときは、本当に特別な瞬間でした。『RWBY』の話は以前からしていましたが、現実のものとなるのを目の当たりにして、自分たちの手の中にあるのは特別なものだと確信しました。それは魔法のような時間でした。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？
『RWBY』の魅力は、そのキャラクターにあると思います。キャラクターたちのデザインや個性が多くの人を惹きつけ、ファンたちに、自分だけのオリジナルキャラクターを作ったりコスプレをしたり、イラストを描いてみたいという気持ちを誘うものだと思います。この作品がきっかけで、多くの人が感動してくれているのを目の当たりにして、とてもやりがいを感じています。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？
好きなキャラクターを挙げるとすれば、ルビーですね。やる気が出ないとき、彼女の姿勢が私を奮い立たせてくれます。好きなエピソードは、Vol. 6 Episode 3「The Lost Fable」です。私たちは知っていたけれど、視聴者に伝えることのできなかったこの世界の神話を、ようやく明らかにすることができたのは、とても大きなことでした。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？
10年以上にわたって『RWBY』に携わってきたことは、信じられないような経験です。才能とやさしさにあふれた人たちと、本当に作品を大切にしてくれる観客に向けて、自分の好きなものに取り組むことができる私は本当に幸運だと思います。『RWBY』に携わることで、プロとしても、個人としても多くのことを学び、成長することができました。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？
本当のところはっきりとはわからないのですが、ファンのみなさんには心から感謝しています！私たちは最初から広大で面白い世界を作りたいと思っていましたが、ファンのみなさんが作品を楽しみ、もっと観たいと言ってくれたことは、とても幸運でした。本編だけでなく、パートナーと協力して、さまざまな『RWBY』の体験を提供することができたことをうれしく思っています。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？
『RWBY』で日本のクリエイターや企業と一緒に仕事ができるのは光栄です。この作品は、もちろん日本のアニメから多大な影響を受けているので、私たちがこの作品に命を吹き込みたいと思うきっかけになった人たちと一緒に仕事をすることは驚くべきことです。これからも日本のみなさんと一緒に、たくさんの『RWBY』、さらには未来のシリーズを作り上げていきたいですね！

❖ 企画立ち上げからのスタッフとして、現在の展開は当初目指したとおりですか？
大まかに言うと、そうです。ストーリーは最初から計画していたところにほぼ沿っています。いくつかのコンセプトやアイデアは年を経て進化していますが、多くの部分はいまだに、私たちがごく初期に構築したロードマップに沿っています。し



かし、当時のチームが、『RWBY』がここまで進化するなんて想像もつかなかったと思います。

❖ 企画当初からの変わらないこだわりについて改めて教えてください。

シリーズを重ねても、「カラー・ルール」(キャラクターの名前は色を表すものや、色を想起させるようなものにすること)や、キャラクターがおとぎ話や歴史上の人物などからインスピレーションを受けていることなど、重要なコンセプトは変わらないようにしています。シリーズを重ねるごとに、このコンセプトを続けることは少し難しくなっていますが、それよりも、既成概念にとらわれず、新しく面白い方法を考えなければならないチャレンジとしてとらえたいですね。

音楽、とくに歌もこのシリーズを支える重要な役割を果たしていて、この作品をユニークにしている要素のひとつだと考えています。

❖ 主人公たちそれぞれについての魅力と注目点は?

この5人のキャラクターたちの魅力は、彼女たちの過去はそれぞれ独特で性格も違うのに、一緒に成長して、やがて強い絆で結ばれていくところだと思います。ワイスとブレイクのように対照的なキャラクターであっても、ファウナスたちを取り巻く環境をより良くしたいという共通の目標を持っています。また、ルビーとジョーンも、チームのリーダーでありながら、リーダーとしてのスタイルも能力もまったく異なる存在ですね。

ワイスは自分自身を決定づけるものは過去ではないと学び、ブレイクは他人を信じることを学びました。そしてヤンは自身の腕を、ジョーンはチームメイトを失ってしまいましたが、これらすべての出来事は、彼女たちの大きな成長のポイントになりました。自分の感情や葛藤にうまく対処できるようになっただけでなく、距離が縮まるにつれて、お互いを助け合う術も身につけました。個人的には、Vol.9でのルビーの旅が私の一番お気に入りのシリーズとなりました。

❖ 初期のプランから重要視されたキャラ、大きく変化していったキャラはいますでしょうか?

シンダーがこのシリーズのもうひとりの主人公になるであろうことは、早い段階からわかっていました。Vol.8で、彼女のバックグラウンドを描くことができたのは、とてもうれしかったです。彼女はいい意味でとても複雑なキャラクターですね。そして、正直なところ、初期の構想と大きく異なる結果になったキャラクターはいないと思います。私たちは当初からキャラクターたちが、シリーズを通してどのように成長していくのか、色々と考えていました。

❖ 声優のキャスティング、また収録の演出を行うにあたり、注意したポイント、個別にリクエストしたポイントなどありますでしょうか?

キャラクターのキャスティングや演出は、制作の中でもっとも楽しくも難しいポイントのひとつです。制作における他の工程と比較して、これらにかけられる時間は非常に限られています。例えば、キャラクターデザインであれば、最初のデザインラフがあがってから、コンセプトを作り、振り返った上で実際のCGモデルを作ることになります。それぞれの段階で、少しずつ手を加えて、最終的な作品に仕上げていくのです。しかし、アフレコでは、役者がブースに入ってから、そのセッションの中で演技を最終的なレベルまで仕上げなければいけません。とても大変な作業ですが、自身が演じるキャラクターを大切に思う、情熱的な役者たちと仕事をすることで、すばらしい結果と楽しいセッションが生まれます。

❖ 日本語吹き替え版のキャスティングや演技については?

日本語吹き替え版のキャスト表を初めて見たときのことを今でも覚えています。私たちの『RWBY』のために集められた、すばらしいキャスト陣に感動しました。どのキャストも、私たちが以前観たことのある、そして大ファンである作品に携わっていたのです。日本の吹替製作チームが尽力してくれて、大変感謝しています。

❖ 制作初期は少数のスタッフでそれぞれいくつかの作業を兼ねていたそうですが、現在は100人以上のCRWBYにより作業は細かく分担され、それによりクオリティーや制作スピードは確実にアップしていると感じます。初期のころと現在、それぞれに良かった事・苦労した事がありましたら教えてください。

『RWBY』の制作は、ここ数年で、いくつかの異なる変化を経てきました。初期のころは、もっと少人数のチームで、もっと長い時間働いていました。従うべきルールが少なかったので、物事を早く終わらせるのが簡単だったこともありますが、その分、作れるクオリティに限界がありました。チームが大きくなるにつれて、より専門化、標準化できるようになりました。それは、守るべきルールが増えたということでもありますが、クリエイターが自分の得意なことに集中できるようになり、より品質がコントロールされた作品を手に入れることができたということでもあります。また、ワークライフバランスの向上にもつながりました。

❖ 米国のアニメでは当初珍しかった2Dルックのキャラクター造形や、モーションキャプチャーを駆使したリアルな動きや本格的なアクションなど3DCGアニメの制作現場として挑戦的な試みも注目される作品ですが、『RWBY』の映像制作にお

いてのこだわりと、それを叶えるための苦労があったエピソードを教えてください。

『RWBY』のスタイルは時代とともに進化してきましたが、目標はつねに3D技術を使って2Dアニメのルックを表現することでした。前述のように、私たちが始めたころは、とくにアメリカではこれを実現しようとするスタジオが少なかったので、自分たちのスタイルを確立するために、多くの時間をかけて研究しました。正直なところ、Vol.9になってもこの目標は変わりません。

そのなかでも、キャラクターに魅力的な影を生成することは大きなチャレンジでした。精度が高すぎると、頻繁に動きすぎたり、見栄えの悪い影ができたりしてしまうからです。でも、まったく動かないと、硬いとか嘘っぽい表現と思われる懸念もあります。現在は、デザインの一貫性を保つために、常時付けている影もあれば、レンダリング時に撮影チームが微調整を行う際につける影もあり、これらのハイブリッドを採用しています。ちょうどいい具合に仕上げるには、多くの作業が必要なんです。

❖『RWBY』ほどファンコミュニティを大事にしている作品は世界でも珍しいと思います。ファンとの交流を重要視する理由、そこから得られたものを教えてください。

ファンとの交流を大切にすることこそ、私たちにとっても大切なことだったからです。私がRooster Teethに入社したのは、『Red vs. Blue』のファンであり、そのコミュニティの一員だったからです。そのコミュニティの一員であることが、作品を観る体験をどのように高めているのかを知りました。観客が私たちを知り、私たち個人を見ることで、より強い絆が生まれ、私たちと体験を共有することにさらに興奮するのだと思います。

❖ 番外編やコラボ作品に登場するオリジナルキャラクターで感銘を受けたものはありましたか？

『RWBY』でほかの会社やクリエイターと一緒に仕事をし、私たちの世界を共有できるのはとても楽しいことです。この作品に対して情熱を持っていない人と出会ったことがなく、私たちと同じ情熱を持って一緒に仕事をしています、それはとても謙虚でエキサイティングなことです。私たちの世界やキャラクターに対して、どのようにアプローチしてくれるのか、とても楽しみです。『氷雪帝国』のシオン・ザイデンは、『RWBY』の世界観にぴったりでありながら、作り手の個性も感じられるキャラクターのとてもいい例だと思います。

❖ 番外編のアイディアは他にもありますでしょうか？

『RWBY』のキャラクターショートをもっと生み出したいと思っています。ファンのみなさんに次はどのキャラクターがいいと思うかを聞くのも面白いかもしれませんね。

❖『RWBY Chibi』などスピンオフ作品を作ろうと考えた理由を教えてください。また、今後「RWBY」でアニメ以外の展開でやってみたいことはありますか？

『RWBY Chibi』は、本編が少しシリアスになり、キャラクターたちが「成長」し始めたときに作りたかったものです。私たちは初期のVolumeにあったコメディ的な要素が、中盤以降のシリアスな展開では見られず、寂しい思いをしていました。また、『RWBY Chibi』で新しいスタイルに挑戦することで、背景描写の向上など、本編に活かすこともできました。

そして、私たちは『RWBY』をどんな媒体でも展開したいと思っています！　新たな手法で脚色され、視聴者が増えていくのを見るのは、とてもやりがいのあることです。

❖ 2019年のRTX PanelでVol.7のテーマは『成長』だとお話されていましたが、他シーズンについても、それぞれそのようなテーマがあったのでしょうか？

Volumeごとに テーマを持つようにしていますが、ときには作業しながら進化していくこともあります。しかし、最新のVol.9のように、最初から「インポスター症候群（自身を過小評価してしまう心理傾向）の話をしたい」と思っていたこともあります。自分が取り組んでいるものにテーマを設定することは、作品のまとまりにつながるように思います。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

ファンのみなさん、長い間『RWBY』を応援していただき、ありがとうございます。これほど長い間、みなさんに親しまれ、心を寄せてくれたことについて語れること自体、夢のようなことです。私たちがクリエイターとして、またストーリー・テラーとして成長していくなかで、多くの方に支えていただき、感謝しています。これからも末永く、『RWBY』のコンテンツをお届けできればと思います！



ケリー・ショウクロス



WLITTER/CO-DIRECTOR/VOICE ACTOR

MILES LUNA ❖Jaune Arc

脚本・助監督・声優　マイルズ・ルナ（ジョーン・アーク役）

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

ある夜、Rooster Teethのオフィスで遅くまで働いていたとき、モンティとケリーが一緒に近づいてきて、「一緒にアニメを作らない?」と聞いてきたのを覚えています。彼らはクレイジーだと思いましたが、それこそやってみる価値があるクレイジーなものかもしれないとも思いました……。こうして私は参加しました。当時、モンティ、ケリー、私の3人だけで、深夜にスナックを食べながらアイデアを出しあい、コンピューターでレンダリングしながら想像をふくらませていました。モンティは、自分がかっこいいと思ったことは何でも口にします！　限界はありません！　彼は無数のインスピレーションの源であり、作品の方向性を示すガイダンスでした。あのころを懐かしく思い出します。モンティが『Red Trailer』の制作に取り掛かると他の人たちも注目し始め、現実味を帯びてきたのはそのころですね。そして突如、私たちにも仕事が回ってくるようになったのです。3人で考えたアイデアをまとめ、固めていくのはケリーと私の役割でした。無限にあふれてくるものに制限を加えて世界観とキャラクターを論理的に納得のいく形でまとめ、モンティに認められるものにする必要がありました。このふたつは両立しないこともありましたけどね(笑)!

私たちは、4つのエピソードを書くことを任されました。ケリーと私は仕事を終えて、ストリートを渡って彼のアパートまで行き、執筆して、モンティに脚本を確認する作業を繰り返していました。議論し、修正し、数ヶ月後……4つのエピソードが出来上がりました。そして、『Red Trailer』が公開され、また一段と盛り上がりました。そうしたら今度は、10エピソードもの依頼がありました！　私たちは、もう一度図面を書き直し、より多くのクリエイターと仕事をし、声優を探し始めたのです。当時はお金もなかったので、友人に頼み、そしてときには自分たちの力で取り組むこともありました。サン・ウーコン役のオーディションを受けたとき、ブースから出ると、モンティもケリーも何かを言うのをためらっているようだったのを覚えています。すると、モンティが「オタクの役をやってみない?　ジョーン?」と言ったんです。そうしてやってみてブースを出ると、ふたりは微笑んでいました。「そうだね」……モンティは笑って「君がオタク役だ」と。このときから今に至るまで、私は『RWBY』を執筆し、ジョーン・アークの声を担当しています。もうずいぶん昔のことのように思えて、信じられないくらいです。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

Vol.1を振り返ると、多くの欠点が見えてきます。脚本や世界観の構築は少し雑だし、セットやモデルはしなやかではないし、アニメーションは必ずしもベストとは言えない。しかし、その一方で、ハート、情熱、可能性を感じます。当時の他の人たちも、同じものを見出していたに違いないと思います。誰がどう思おうと、当時の私は『RWBY』を今まで見たなかでもっとも美しいものだと思っていました。その創造に参加できたことを、信じられないほど誇りに思います。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

『RWBY』の魅力は、作り手としての私たちの純真さにあると思うんです。『RWBY』は、自分たちの好きなものをすべて注ぎ込み、周囲からインスピレーションを得たものです。流行や型を追い求めるのではなく、自分たちが観たいと思うもの、自分たちが会いたい、一緒にいたいと思うキャラクターを登場させたいと思ったのです。そうしてできあがったのが、私の思う「美しい不完全さ」です。最上級の誇りと敬意をこめて言うと、まるで子どもの絵のようでした。それは、よろこびと創造のシンプルな行為であり、この業界で長く働いていると、捉えるのが難しくなることなのです。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

私の好きなキャラクターはつねにルビーでしたが、ケリーと私はレンとノーラに特別な思い入れがあったのを覚えています。なぜなら、彼らの誕生は、ほとんど私たちのアイデアだったからです。モンティに彼らが好きだと言われたときは、うれしくてたまらなかったですね。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

良くも悪くも、多くのことが変わりましたね。Volumeを重ねるごとに、視聴者からのプレッシャーを感じています。長い間応援してくれた彼らをがっかりさせたくないという気持ちを強く感じています。また、亡くなった友人・モンティとの思い出にも敬意を表したいとも思います。彼の

野心とガイドがなければ、『RWBY』は実現しなかったでしょう……。そして私の人生も大きく変わっていたでしょう。幸いにも、多くの挑戦と失敗に耐えることで、数え切れないほどの教訓を得ることもできました。『RWBY』のもっともすばらしいところは、このシリーズがタイムカプセルのような役割を果たしていることだと思うんです。それぞれのVolumeが、学び、つまずき、そして成長の年を表しています。スタジオが作品とともに成長するのを見ることができるのは貴重なギフトであり、感謝しています。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

この世界はとても楽しく、ひと握りの「ルール」があるからこそ、見る人がそのなかにいる自分を想像しやすいのだと思います。私の武器は何だろう？　どのように変身するのか？　自分のセンブランスは何だろうか？　4つのアカデミーのうち、どのアカデミーに通う？　——キャラクターを色やおとぎ話に結びつけるだけでも、視聴者はより想像を働かせることができますね！　彼らが架空の世界にクリエイティブにかかわることで、その世界との結びつきがより強くなると思うのです。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

日本の一流のクリエイター、制作スタジオ、製作企業が、その知識と技術を駆使して『RWBY』のストーリーを語るのを見るのは、非現実的なことでした。まるで、友人たちとクイーンのカバーバンドをやっていたところに、ある日彼らが私たちの前に現れ、私たちのオリジナル曲を演奏させてくれないかと頼んできたようなものです。今でも夢のような気分です！　これからも日本のスタジオとコラボして、もっとたくさんの物語を一緒に作っていけたらうれしいですね。

❖ ご自身が担当するキャラクターの魅力は何ですか？

ジョーンが自信喪失するところはとても親近感が湧くものだと思いますが、彼の「もっと良くなりたい」という意志は、私たちが努力したいことでもありますね。

❖ 演技のポイントや注目してほしいポイントがあれば教えてください。

ジョーンは自信満々に振る舞っているときや、チームメイトを励ましているときでも、ときどき口ごもってしまうんだ。彼はいつも、まずは自分自身に対して、勇気を出すんだと説得しなければならないんです(笑)。

❖ 10年間演じてきた上で、とくに印象に残っているのは？

Vol.1のビーコンの屋上でのピュラとの会話は、ジョーンにとって非常に決定的な瞬間でした。この少年でさえも、「自分がおとぼけキャラとして存在していることを理解し、それを苦痛に感じているのだ」と視聴者に伝えたかったエピソードだったのです。『RWBY』には、騒がしい性格のキャラクターがたくさんいます。その大きな個性が、より深いニュアンスのある部分を覆い隠してしまう傾向がありますが、ジョーンもその中のひとりです。

❖ 初登場シーンからVol.8のラストまで、キャラクター成長にともない演技の変化などありましたか？

ほかの多くの登場人物と同じように、ジョーンも多くの苦しみを味わい、そして失ってきました。彼は大きな罪悪感と責任を背負っていますが、友人たちがその重荷を肩代わりしてくれています。そして今、ジョーンは以前よりも有能で自信に満ちあふれています。彼はまだヒーローになりたいと願っていますが、それが何かという考え方は、成長し変化しています。演者としては、彼の声を大人っぽく成熟させ、悲しみと後悔の念を重ねるようにしました。元々、冗談と臆病な叫び声しかなかったキャラクターでしたが(笑)。

❖ ジョーンとあなたで似ているところと違うところは何だと思いますか？

ジョーンも私も、インポスター症候群におおいに悩まされています。自身がいる場所に値するような人間ではないという感覚があっても、友人や同僚のおかげで、ベストを尽くしてがんばろうと思えるようになりました。ジョーンのような意志の強さが私にもっとあればいいんですけどね。とくに食事と運動に関してはね！　彼はすごくいいスタイルですから！　彼とスパーリングパートナーになれたら、私ももう少し筋肉をつけられるかもしれませんね！

❖ キャラクターの今後の展開や、キャラクターへのメッセージをお願いします。

この番組の脚本家として、この質問に答えることはネタバレになりそうで怖いです。しかし……私は、ジョーンにはいつか幸せになって、自分の人生に安らぎを感じてほしいと願っています。彼は多くのことを経験してきました。彼はこれまで、つねに最高で優秀というわけではなかったかもしれませんが、一生懸命戦って、ベストを尽くしてきたのです。それだけが、私たちがお互いに望むすべてなのです。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

すべてに感謝しています。私たちの作品があなた方を幸せにしたときには応援を、私たちが成長しようと奮闘しているときには辛抱をありがとう。『RWBY』は、お互いの違いを受け入れ、関係を築き、困難な世界の中で希望のために力を合わせて戦う作品です。みなさんが、あなただけの才能を活かし、声を上げて、この世界を愛と平和で満たしてくれることを願っています。



マイルズ・ルナ

LEAD WRITER
EDDY RIVAS
脚本統括　エディー・リヴァス

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

私はVol.6から『RWBY』に携わっています。Vol.6ではストーリーコンサルタントを務め、Vol.7-8でライター（脚本）として参加しました。Vol.9では、リード・ライター（脚本統括）として参加しました。参加したVol.6のころは、シリーズが数年をかけてさまざまな改革を行い、いわば成長した時期でした。

❖ 好きなストーリーを教えてください。

私の好きな作品、最も影響を受けた作品リストにはさまざまなアニメやゲームがありますよ。『ファイナルファンタジーVII』は子どもころの私の人生を変えたし、『もののけ姫』、『アバウト・ア・ボーイ』、『メッセージ』、『テッド・ラッソ：破天荒コーチがゆく』、『宇宙よりも遠い場所』などには、影響を受け続けています。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

モンティ・オウムの作品は以前から好きだったので（彼の作品である『Haloid』や『Dead Fantasy』のビデオを誰かれ構わず見せていた記憶があります）、彼の感性が実際の物語に活かされているのを観るのは本当にクールでした。小さいながらも、とても充実した作品に仕上がっているように感じました。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

この作品の最大の魅力は、キャラクターと世界観だと思うんです。おとぎ話というのは、文化を横断したものであり、物語レベルで私たちのなかに深く根付いているものなので、誰もがすぐに共感できるものです。だから、こうしたおとぎ話が新たな形で命を吹き込まれる様子は本当に響くものがあると思います。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

好きなキャラクターはたくさんいますが（本当にたくさんいます）、私はクロウ、ルビー、そしてワイスがとくに好きですね。お気に入りのエピソードとしては、Vol.1 Episode5「Players and Pieces」はずっと好きで、同様にVol.3の多くの場面も。Vol.6 Episode 3「The Lost Fable」、Vol.7 Episode 11「Gravity」、Vol.8 Episode 11「Risk」、Vol.9 Episode10「Of Solitude and Self」も好きです。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

私は初期のころは制作側としてはあまりかかわっていませんが、先ほども言ったように、この作品はとても成長したと思っています。画面やビジュアルだけでなく、制作手法も変わりました。しかし、「人生は必ずしもおとぎ話のようなものではない」というシンプルなフレーズを分解し、さらにニュアンスを加えて再び組み立ててきた点は、本当に特別なものだと思うのです。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

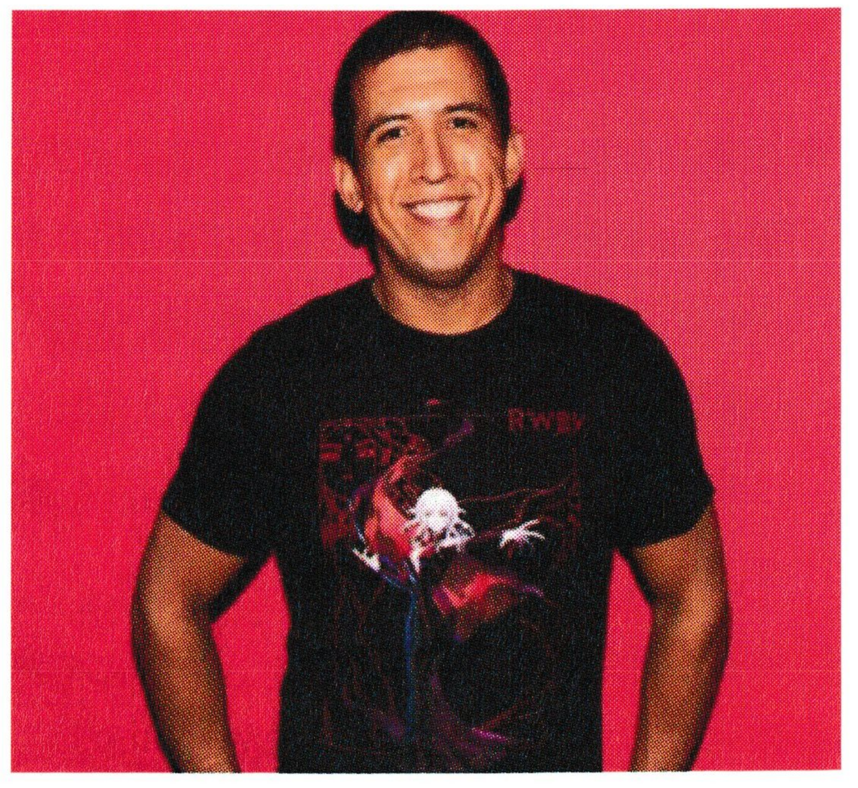
おとぎ話とのつながりもそうですが、キャラクターが生き生きとしているところも大きな要素だと思います。レムナントは、人々が気軽に没入できるような場所なんです。また、不可能に近い状況であっても希望が根底にあるところが、人々の心に響いているのだと思います。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

とくに10代の学生だった時期に日本のメディアに夢中になっていた私にとっては、日本での展開を目にするのは驚くべき、信じられないことでした。今後、もっと多くのコラボレーションが行われ、私たちが愛するキャラクターに対するあらゆる解釈が見られること、そしてレムナントがより充実したものになることを期待しています。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

何よりも、私たち全員とこのキャラクターたちと一緒に、物語を歩み続けてくださるみなさんに感謝するばかりです。



エディー・リヴァス

EXECUTIVE PRODUCER MATT HULLUM
エグゼクティブ・プロデューサー　マット・ハラム

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

Rooster Teethの共同設立者のマット・ハラムです。バーニー・バーンズと私は、それまでの2年半の間、モンティと『Red vs. Blue』で密接に仕事をしており、モンティにはたくさんのアイデアややりたいことがあると知っていたので、私たちは彼に自分のシリーズを作るように勧めました。マイルズとケリーの助けも加わり、彼らがとてもすばらしく、クリエイティブなアイデアを出し合ったのを見て、私たちはよろこんでゴーサインを出しました。ルビー・ローズがグリムと戦う、モンティの最初のテスト映像を見た後、Vol.1の放映にわくわくしていました。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

モンティは『RWBY』の制作が決定する前から、アニメのスタイルと3D制作を融合させた新しいルックを見つけたいという観点から、私たちの開発チームにアプローチしてきました。そして、彼が最終的にチームと完成させたものは、彼が説明したとおりのものであると同時に、私たちが予想していたものよりもさらに視覚的に面白く、独創的だと感じました。彼は、私がまだどこにも見たことのないルックを見つけたのです。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

ほとんどの人が共感できる、本当にすばらしい青春物語だと思います。主人公たちは成長の中で葛藤しますが、ファンタジックな世界観のなかで、すべての感情や考えや経験が高められて表現されています。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

登場人物のなかで私が好きなのはルビーですね。彼女は自分自身と自分の居場所を理解しようとしている典型的な女の子で、さらには自分でもよく理解できない力を持っています。彼女の物語は、成長すること、大人になるということはどのようなことかを示す物語として魅力的だと思います。もうひとりのお気に入りのキャラクターはレイヴンですね。彼女がミステリアスで力強いところが私の妻であるアンナに似ているので。だから、彼女がスクリーンに映るところは必ず見るようにしています。

余談だけど、レイヴンはじつは黒髪のヤンそのものなんです。ステージ5(当時のRooster Teethのホームスタジオ)の裏に、モンティが作業するための小さな部屋を作っていました。彼はそこにすべてを置いていました――。3Dプリンター、モーションキャプチャーのスーツ、18台のモニター、簡易ベッドまで。彼も私も四六時中そこにいて、夜中にばったり会うこともありました。ある夜、彼は私を引き止めて、「新しいキャラクターを作ったんだ、ヤンの母親だ。見て――」。そして、髪のオプションを変更するボタンを前後にクリックして「今はヤン(Now it's Yang)、今はレイヴン(Now it's Raven)、今はヤン、今はレイヴンだ」と言って、彼は楽しそうに笑っていましたよ。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

ああ、すべてが根本的に変わったよ。最初はほんのひと握りの友人たちで、でも本当に愛情を込めて取り組んでいました。それがどのようなものになるかなんて想像もしていなかったです。ただ全員が楽しみ、わくわくするようなことをしたくて、たくさん失敗もしたし、楽しみもしました。何年もかけてストーリーとファンダムが大きくなるにつれてプロダクションも大きくなり、100人以上の人がこの作品に携わるまでになりました。年月が経つにつれて、初期のころに基本的なツールでやろうとしていたことが、多くの偉大なアーティストたちの芸術的・技術的な貢献によって、より良くなっていったと思います。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

非常に多様で、さまざまな人々を代表するような興味深いキャラクターがたくさんいるので、誰もが物語のなかに自分自身を探すチャンスがあります。善と悪の戦いが描かれる物語において、この点が非常に充実していると思います。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

私は『RWBY 氷雪帝国』が本当に大好きですし、RWBY・ユニバースでより多くのストーリーが展開され、語られるのを見るのは素晴らしいことだと思います。『RWBY』の世界はとても広大で、この世界で物語を探求するチャンスはたくさんあるでしょう。すでに日本のアーティストやクリエイターが生み出してきたものについても、もっと見たいと思わずにはいられないものばかりです。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

みなさんがいなければ、私たちはここにはいませんでした！　長い間、この作品を観て、楽しんでいただいたおかげで世界中の多くの方々とこのよろこびを分かち合うことができました。本当に光栄に思っています。



マット・ハラム

SUPERVISING PRODUCER
LAURA YATES
スーパーバイジング・プロデューサー　ローラ・イェーツ

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

私は『RWBY』のスーパーバイジング・プロデューサーです。私はあらゆる形のストーリーテリングが大好きで、とくに幼いころから映画やテレビに魅了されてきました。ダグ・ファニーやパティ・マヨネーズのアニメーションを見て育ち、『ヒルダの冒険』、『オーバー・ザ・ガーデンウォール』、『トゥカ＆バーティー』といった作品からインスピレーションを受け続けています。好きなゲームは、「ポータル(1＆2)」、「ドクターマリオ」、「どうぶつの森」、「スーパーマリオブラザーズ3」、「SEGA AGES ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」などです。

私は過去7年間、幸運にも『RWBY』でさまざまな役割を担ってきました。最初はRooster Teeth Animationのポストプロダクション・スーパーバイザーとして働き始めました。作品全体をよく知るようになるにつれ、『RWBY』と本当につながっていくような感覚がありました。『RWBY』のリードプロデューサーを務める機会をいただいたときは、本当に感激しました。現在、私はスタジオの3DCGやCGI映像のスーパーバイジング・プロデューサーを務めており、『RWBY』は私の心に非常に近い存在であり続けています。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

初めて『RWBY』に携わることになったのはVol.4の終わりごろで、それがアニメーションのチームに初めて参加したときでもあります。それまでは実写の仕事をしていたので、Rooster Teethが送り出すすばらしいアニメーション・コンテンツの数々を追いかけていました。ルビー、ワイス、ブレイク、ヤンに初めて会ったのもその時です。最初に引き込まれたのは間違いなくキャラクターたちで、そこからこの世界に恋してしまいました。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

『RWBY』の魅力は、脚本もデザインも含めて、親しみやすいキャラクターにあると思います。チームのひとりひとりがスクリーンのあらゆる場面や瞬間に自分自身を注ぎ込んで生み出したキャラクターたちだからこそ、視聴者は彼女たちと心を通わせることができるのです。私はCRWBY(『RWBY』製作陣)から限りないインスピレーションを受けています。彼らがすべてのシーンに注ぐ情熱と才能は、最終的なアウトプットに如実に表れています。そしてそれは視聴者にも伝わると思うし、視聴者がこの作品に共感してくれるのを見るのは本当に感慨深いものがあります。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

一番好きなキャラクターは……最高の女の子、ワイスです。私は彼女の味方です！　彼女はほかのどのキャラクターよりも成長したと思うし、そのすべてが大好きです。彼女の優雅な戦い方がとても好きだし、Vol.9で彼女がコメディタッチになるのを見るのは信じられないほどのご褒美でした。そして、好きなエピソードは……かなり難しい質問かも。つねに思いつくのはVol.6 Episode 7「The Grimm Reaper」のマリーア・カラヴェラとトックの戦いでしょうか。サウンドデザインとミックスが最終的にエピソードに実装されたときに起こる変容に、私はシリーズを通して魅了されてきましたが、あの一連の流れはまさにそれを体現しています。また、少し贔屓目かもしれないですが、Vol.9のすべてが本当に好きです。CRWBYは、すべての段階において、完璧に仕上げてくれました。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話以上の制作が完了した現在までを振り返ると？

毎年毎年、チームが成しとげてきたことには本当に驚かされます。彼らと一緒に仕事をしていることは本当に光栄です。私は長年にわたって多くのすばらしいチームと仕事をしてきましたが、作品がこんなにも進化していくのを見るのは、私のキャリアのなかでも、もっともやりがいのある経験だと思っています。一緒にやってきたことをとても誇りに思います。

❖ 『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

正直、答えるのが難しいです……。私たちはみんな、自分たちが想像していたよりも大きなものの一部となれて本当に幸運だと感じています。本編だけでもとてもやりがいがありますが、いまではRWBY・ユニバースの全領域や、すばらしいパートナーとのコラボレーションを見ることができて……、ただ圧倒されるばかりです。これほど多くの人たちとつながる作品の一部になれたことは、本当にすばらしいことです。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

『RWBY 氷雪帝国』のリリースは非常にエキサイティングでした。この作品を作り上げるうえでインスピレーションを与えてくれたスタジオのひとつと仕事ができたことは、忘れられない思い出です。私たちは、RWBY・ユニバースでのさらなるコラボレーションの機会を熱望しています！

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

「ありがとう」以外に何が言えるでしょう。あのとき、このコミュニティに参加できたことを幸運に思います。この驚くほどすばらしいチームとともに働き、私のキャリアのなかでもっとも誇りに思える作品を作り上げることができていて……、言葉では言い表せないです。次に何が起こるか、本当に楽しみです！



ローラ・イェーツ

BRAND DIRECTOR/LICENSING
CHRISTINE BRENT
ブランドディレクター・ライセンシング　クリスティーン・ブレント

❖ 本作に参加した経緯を教えてください。

Vol.2のとき外部のマスター・ライセンサー・チームの一員として仕事を始めました。そこで私は、アメリカとカナダ向けの商品に携わり、『RWBY』を小売店に並べ、さらにパートナー契約を増やす仕事をしていました。2017年、私は意を決してオースティンに引っ越して、Rooster Teethのブランドマネージャーとして『RWBY』に直接携わることになりました。2017年以降、幸運なことに、ビデオゲーム、アパレル、アクセサリー、本、フードやコラボイベントなどのグローバル・プロジェクトにかかわっています。

❖ 初めて『RWBY』の完成した映像を見たときの感想を教えてください。

それはアメリカのアニメ市場では観たことのないものでした。私はずっとアニメを観てきて、そのインスピレーションを受けていましたが、『RWBY』には特別な輝きがありました。新しく、世界中の人々にとって接続可能な何かです。

❖ ご自身が考える『RWBY』の魅力は何ですか？

『RWBY』には基本的なアクセシビリティ――ユニークでありながら、人々にとって最初は気づかないけれど親しみやすい何かがあります。誰もが自分自身を投影し、熱くなれる何かです。

❖ お気に入りのキャラクターやエピソードは？

個人的に好きなキャラクターは、「ブレイク：本の虫で独立心が強いところ」。「ペニー：人間的で、周囲の世界を常に観察しながら、限りなく楽観的なところ」。そして最後に、「ノーラ：パンケーキが大好きで、家族がすぐ後ろにいて支えてくれるとわかっていて突進する傾向があるところ」です。

❖ 制作開始からVol.8まで全100話の制作が完了した現在までを振り返ると？

もうこんなに長い年月が経ったなんて信じられません！　レムナントの世界とチームRWBYの可能性を見て、いちファンとしてスタートしましたが、Vol.1のころからかかわることができて本当にラッキーです。アニメーションは年々成長していますし、そのパワー、キャラクター・コレクション、コスチューム・クローゼットも毎シーズン新鮮で、今でも私を驚かせ続けてくれています。

❖『RWBY』が長大なシリーズとなり、スピンオフやメディアミックスなど多くの展開を経て現在では世界中に多くのファンを持つ作品に成長した理由はどこにあると考えますか？

先ほども言ったように、アクセシビリティ（接続可能性）と物語に通底するニュアンスです。『RWBY』はひとつの文化やテーマを引用するだけではありません。歴史、時事問題、世界的な民間伝承から引用し、『RWBY』独自のものに融合させています。私たちは長年この世界とともに歩んできたのだから、追加コンテンツに飛び込みたいと思わないわけがありません。正史のストーリーに即したものであっても、そうでないものであっても、キャラクターたちがほかにどんなことができるか見るためにね。ほかのIPとのクロスオーバーを見ることができるのは、ファンにとってはたまらない体験だと思います。「ヤンならXというキャラクターにどう対処するだろうか？　彼女は感動するだろうか、それとも戦い方のヒントを与えるだろうか？」。IP間の交流はもっとも楽しいもののひとつです。

❖ 日本語吹き替え版のほか、コミック、グッズなど様々なメディア展開がされていますが、日本人スタッフによるオリジナル作品『氷雪帝国』の制作など日本での展開についてどのような印象を持っていますか？　また、今後どのような展開を期待していますか？

日本が『RWBY』を受け入れ、シリーズに独自のアレンジを加えるのを見るのは夢のようでした。すべてのマンガで異なるアートと文体。アンソロジーシリーズで楽しめる、ファンコレクション。『RWBY』がメジャーなビデオゲームに登場することまで！　私がともに働きたいと願っていた企業が、『RWBY』を採用しました。ファンの夢が叶ったのです。『RWBY 氷雪帝国』は、もう一度やりたいと思うほどの大事業でした。レムナントが現在のアニメのトレンドに合わせて再構築され、ファンタジックなキャラクターや要素、夢のようなコスチュームが登場するのを見ました。カフェでのコラボやファンアート、グッズを見ると、この興奮を味わうために日本にいれたらと思ってしまいます。

❖ 美術やキャラクター造形の細部にまでこだわりが感じられますが、登場シーンはわずかでもお気に入りのポイント、キャラクターなどがありましたら教えてください。

シーズンが進むにつれ、アニメーションのディテールが向上していくなかで、とくに印象に残っていることがふたつあります。ひとつ目は、髪が動くときに見える耳の後ろや首のラインが表現できるようになったことです。それまで、ダイナミックなポーズでプロモーションやグッズのためのアセットを描く際に、これらの表現は私にとって大きな難点でした。ふたつ目は、より多様なキャラクターを作るときに、手のひらや爪の生え際など、微妙な肌の色の変化を再現できるようになったことです。ファンが気づかないような小さなディテールですが、無意識のうちに全体の美的感覚に違いをもたらしています。このような変化が起きたことはうれしく思います。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

『RWBY』を受け入れ、より多くのことを望んでくれたファンダムに感謝します。CRWBYをサポートし、未来を信じ、つねに次の冒険を熱望しましょう。



クリスティーン・ブレント

SOUND DIRECTOR（Japanese edition）
RYOICHI UCHIKOSHI
音響監督（日本語版） 打越領一

❖『RWBY』との出会いについて、初見の感想をお願いします

古い付き合いのあったワーナーのアニメ制作部の方から「海外アニメの吹き替えを作ろうとしているので手伝ってもらえないか？」と誘われたのが発端です。初見の感想といえば、あらかじめ聞かされていた通り日本のアニメーションの影響が濃く、なんだか未熟に見えるところと先鋭的(えらくカッコいい)なところがごちゃ混ぜになった印象でした。とくに気に入ったのは音楽です。普段からハードロックを愛好している私には大好物な曲調が多かったのもありますが、何でしょう？ 80年代から洋楽を聞きまくっていた人間には懐かしく思える楽曲群だったと思います。ディスコポップ調の「Shine」は大好きですね。

❖ 個人的にお気に入りのキャラクターは？

お気に入りのキャラはペニーです。ベースはピノキオですよね？　よって鉄腕アトムにも通じる。人間ならざるものが人間に憧れて人間らしい行動をする、そんなところに掻き立てられました。そう！「ブレードランナー」のレプリカントにも通じる！ Vol.8のクライマックスでウィンターと会話する最後のシーンの頭でペニーの素足のアップから入るんです、あの画で泣けました。彼女はようやく人間になれたんです。

❖ 日本語版『RWBY』の音響監督を担当されるのが決まったときの感想は？

ワーナー作品以外を独自に配給して、普段吹替えとは縁のないアニメ制作部が主導するなんてユニークだな、と興味がわきましたし、旧知のスタッフとまた仕事ができることがうれしかったです。

❖『RWBY』は日本のアニメやゲームをリスペクトしつつも、海外映像作品の要素が色濃い作品ですが、日本語版の演出プランを考えるにあたり、意識されたポイントは？

普段実写の吹き替えで活躍している演者さんよりアニメで活躍されている方を中心に選んだ、くらいですかね？ 今となっては両方で活躍されている『RWBY』メンバーが増えた気がします。

❖ 和訳されたキャラの一人称や口調等のキャラ作りに関するニュアンスをどのように解釈して演出プランを練られているのでしょうか？

それについてはかなり重要なことなので主要キャラについては制作スタッフ全員で協議して決めました。それ以外は僕がなんとなく雰囲気で決めているかな？

❖ 翻訳の瀬尾友子さんとはどのようなコミュニケーションをとられていますか?

制作スタッフを通してメールでたまにやり取りするくらいですかね？ お互い忙しいので、台本ミーティングや収録現場くらいでしか直にお会いしていません。肝心なのは翻訳原稿で、それそのものが彼女のメッセージですからしっかり読み込むようにしています。

❖ これまでの印象深いエピソードは？

いろいろあったような気もしますが、もう忘れてしまいました。始めてからもう8年近く経過したので、「お互い年をとったよねー、いろんなことあったわー」なんて会話ばかりスタジオで最近はしています。

❖ Vol.1-8の長期間にかけて、キャストの演技や演出プランに変化はありましたか？

意識的な演出プランの変化はありません。キャストの演技もそうです、オリジナルが大きく変わらないかぎり。ただ無意識な変化はあるでしょうね、人間は変わっていきますから。厳密に比べてみれば差異はあるでしょうが、むしろそれは演者の演技に豊かさが加わったのだと思います。

❖ アメリカのスタッフからキャスティングや演出についてのリクエストがあったりしましたか？

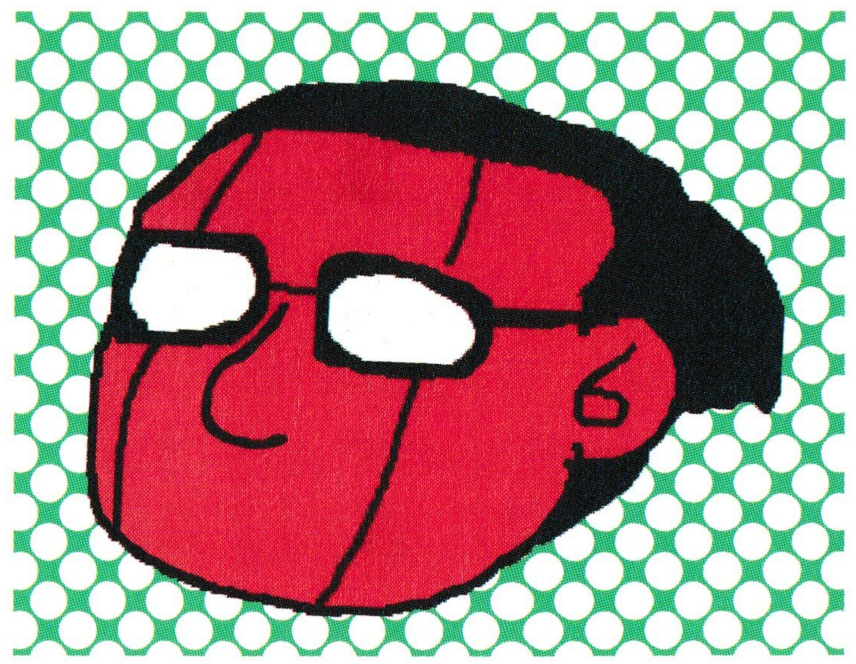
とくに先方さんから強いリクエストが僕に直接あった記憶はありません。必ずワーナーさんとまずはお話ししていたので。よってエピソードも無いですね。おおむねルースター・ティースさんには喜んでもらえてると思いたいです。

❖ あらためて打越さんが『RWBY』に感じる魅力は何でしょうか？

はじめは女の子がバリバリ爽快に戦ってるだけかと思ってましたけど、フタを開けてみればそうとう周到に考えられた世界観に感心しました。もはや神話的です。そんな壮大なストーリーと、差し込まれるスラップスティックな描写の合わせ技が『RWBY』の大きな魅力です。最近シリアスな展開が多いのでもっとユーモアを足してほしいと個人的には思っています(笑)。

❖ 最後に世界中のファンへメッセージをお願いします。

日本の感性から始まり、ルースター・ティースのスタッフのアニメに対する愛が生み出した壮大なストーリーアニメです。ぜひご覧ください。



打越領一



PRODUCTION HISTORY

プロダクションヒストリー

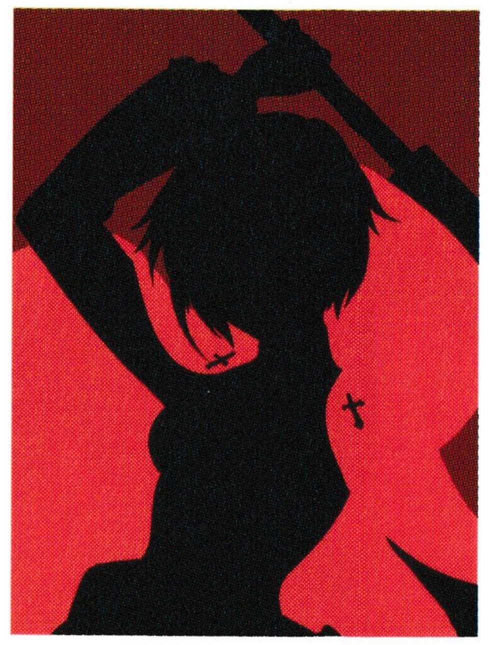
2012

『RWBY』はアメリカはテキサス州オースティンの街で生まれた。ルースター社で『Red vs. Blue』Season10の制作が収束しようとするころ、モンティ・オウムの頭のなかにあったひとつのアイデアが、仲間の力を借り、大きくはばたきはじめた。そして「Red Trailer」がYouTube上で公開されるやいなや、またたくまに1,000万回再生を超え、全世界で大きな反響を呼んだ。

2012 秋

『Red vs. Blue』Season 10 制作終了

このころ、モンティがあたためてきた企画が本格的に始動する。



2012 11月 WEB

Red Trailer 発表



2013 2月 WEB

White Trailer 発表



2013 3月 WEB

Black Trailer 発表

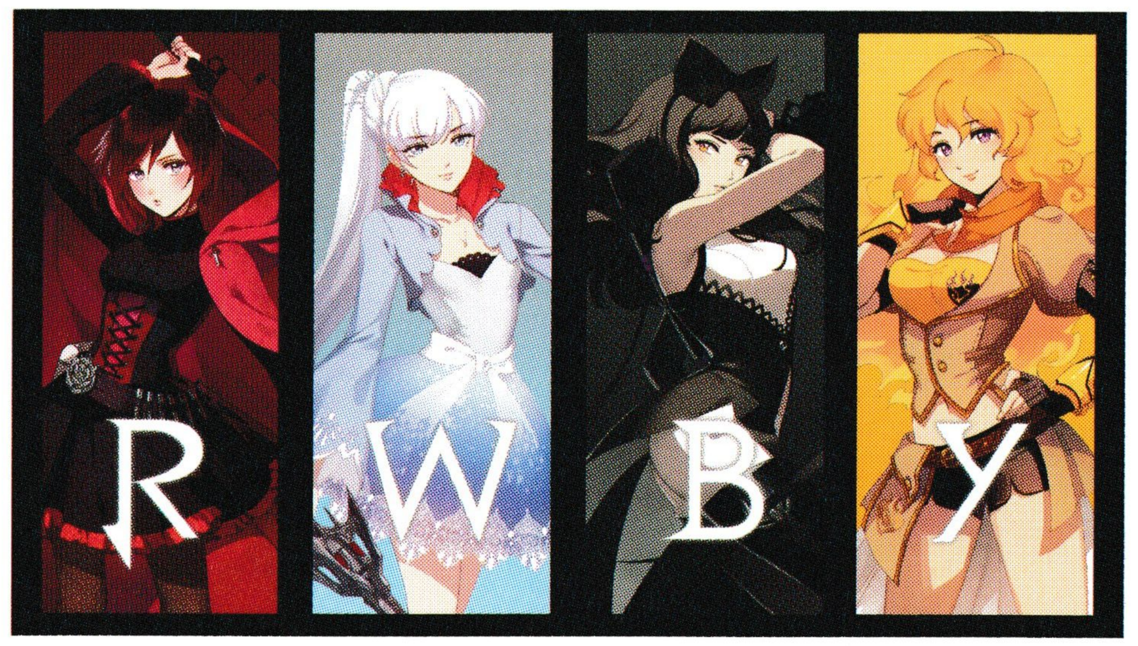
2013

2013年夏——。ついに満を持してVol.1がYouTubeで配信が始まった。4本のティザー映像によって十二分に焦らされていたファンたちは、公開と同時にほぼ強制的にCRWBYに昇格した。



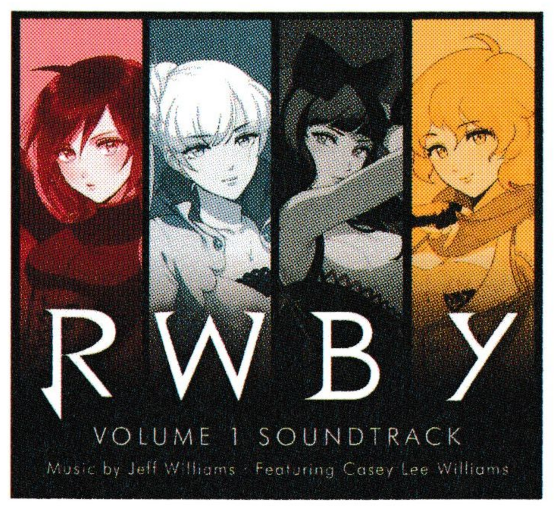
2013 6月 WEB

Yellow Trailer 発表



2013 7月 WEB

RWBY Volume 1 配信開始



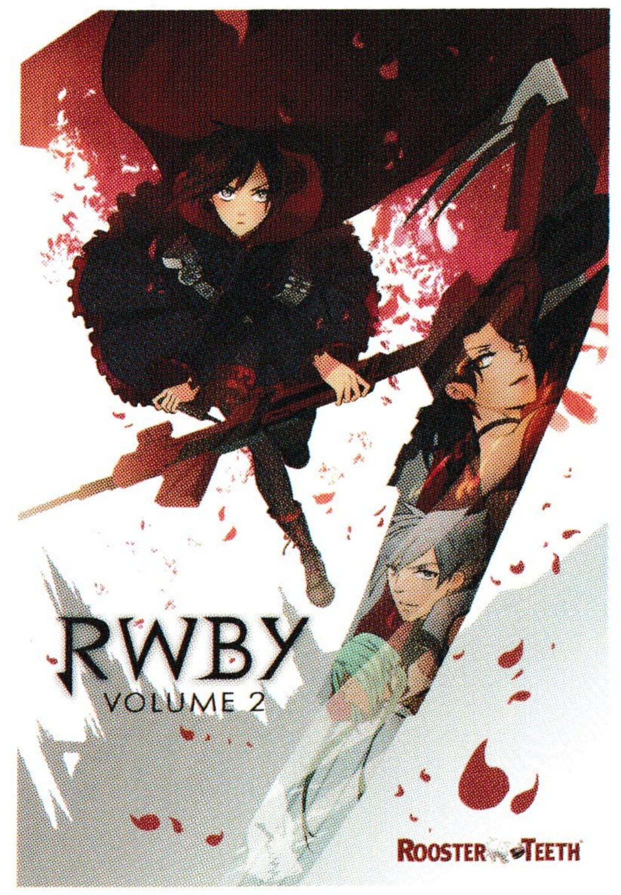
2013 12月 OST

RWBY: Volume 1 (Music from the Rooster Teeth Series) 配信

2014 7月

WEB

RWBY Volume 2 配信開始



2014

世界的なヒットを受けて、ウェブテレビ国際アカデミー「アニメシリーズ賞」を受賞。第4回ストリーミー賞でベストアニメ賞も受賞。いちやくインディーズ的アニメの寵児となる。

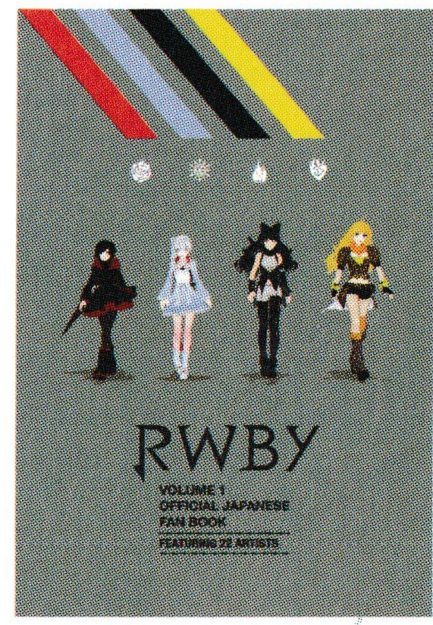
2014 8月 WEB

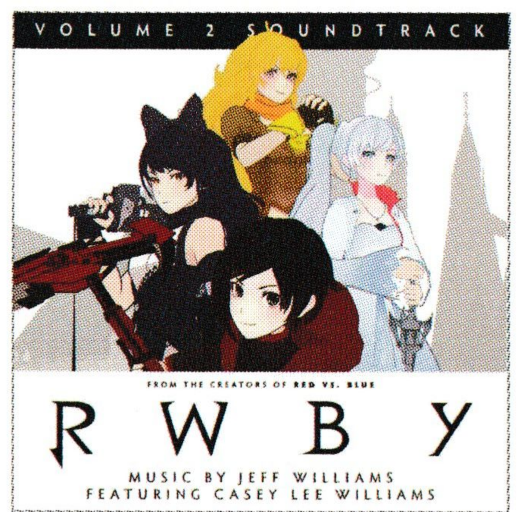
RWBY: World of Remnant 配信開始

2014 12月 BOOK

RWBY VOLUME 1 OFFICIAL JAPANESE FAN BOOK 発売

（ワニマガジン社）





2014 12月 OST

RWBY: Volume 2 (Music from the Rooster Teeth Series) 配信

2015

快進撃を続けるなか訪れた突然の悲劇。モンティという新星が墜ち、世界は悲しみに包まれたが、その遺志は仲間たちへと継がれ、その想いは世界に拡がり、ついには地球を半周し日本へと上陸を果たした。

モンティ・オウム追悼文

私達の友人であり、インスピレーションの源であり、同僚でもあるモンティ・オウムが昨日の午後4：34に彼を愛してやまない人々に囲まれて永眠いたしました。

10日前、モンティは簡易な治療行為を受けている最中に重度のアレルギー反応に見舞われ、そのまま昏睡状態に陥りました。彼は勇敢に闘いましたが、彼の身体は回復する事ができませんでした。
病院にいる間、彼は非常に良い対応を受け、一度も苦痛を感じる事はありませんでした。

モンティは奥さまのSheena、お父様のMony、兄弟のWoody、Chivyと Neath、姉妹のTheaとThearyと、無数のファンと友人を残して旅立ってしまいました。

私達は彼の人生の一部である事を誇りに思うとともに、彼の不在を心より寂しく思います。

金曜日の公式発表の後、皆さんからいただいた暖かいご支援は彼のご家族が彼の治療と弔いにあたる際に大きな力となります。
皆さんが困難な状況において行ってくれた行為は大きな力となり、その事について私達は皆さんにいくら感謝をしてもし足りません。

私達は、私達のやり方でモンティに対する敬意を示したいと思います。

花や贈り物の代わりに、皆さんに何か創造的な事をしていただきたいのです。

皆さんの想像力を使って、皆さんに出来るどのような方法でも良いので、この世界をより良い場所にしてください。

もしあなたが、私達が知っているようにモンティを知っていたら、彼がもし出来ることであったのならばそうしていた事がわかると思います。

モンティは33歳でした。

モンティ、私達はあなたを愛しています。

ルースター・ティースCEO（当時）
マット・ハラム



2015 2月

モンティ・オウム死去

『RWBY』の中心人物・モンティが急逝。



2015 10月 WEB

RWBY Volume 3 配信開始



2015 11月 OST

RWBY Volume1 Original Soundtrack VOCAL ALBUM発売



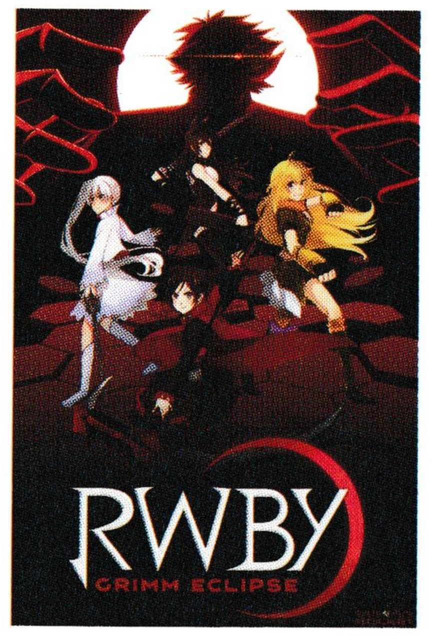
2015 11月 MOVIE

RWBY Volume 1 劇場公開

2015 11月 MANGA

RWBY（漫画）連載開始

『ウルトラジャンプ』（集英社）にて連載開始。
漫画／三輪士郎



2015 12月 GAME

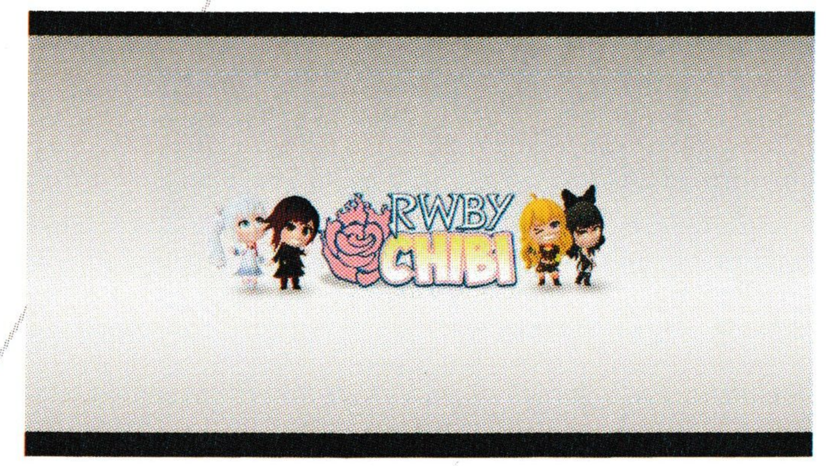
RWBY: Grimm Eclipse 発売

2015 12月 Blu-ray

RWBY Volume 1 発売

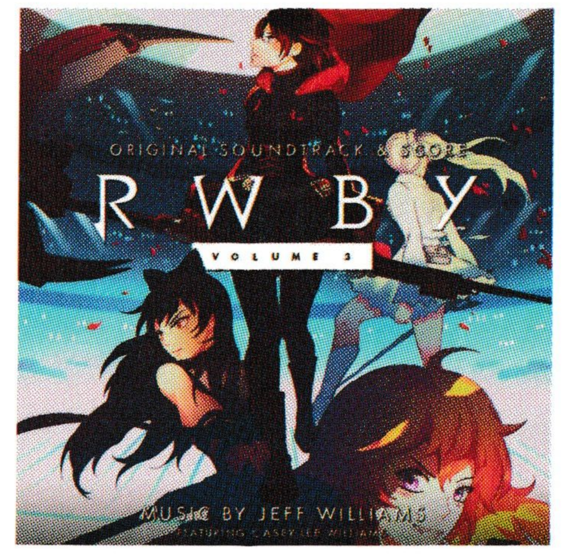
2016

『RWBY』旋風はとどまることを知らず、コミカライズ、ノベライズ、ゲーム、グッズ、フィギュアなどメディアミックス展開が拡大していく。



2016 5月 WEB

RWBY Chibi season 1 配信開始



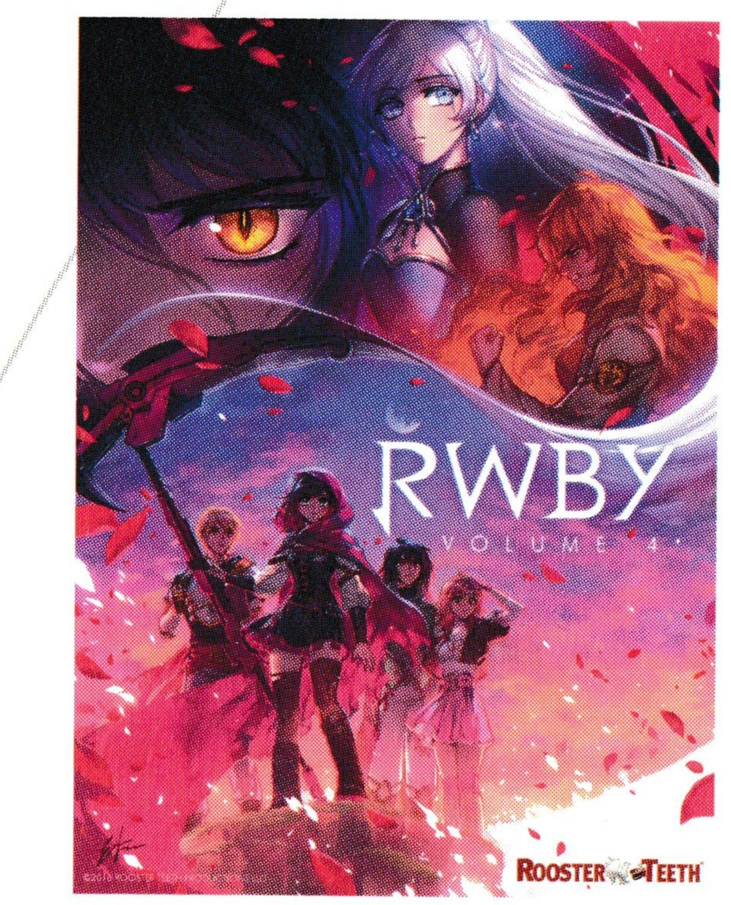
2016 5月 OST

RWBY: Volume 3 (Music from the Rooster Teeth Series)配信



2016 9月 OST

RWBY Volume2 Original Soundtrack VOCAL ALBUM 発売



2016 10月 WEB

RWBY Volume 4 配信開始

2016 10月 MOVIE

RWBY Volume 2 劇場公開

2016 10月 Blu-ray

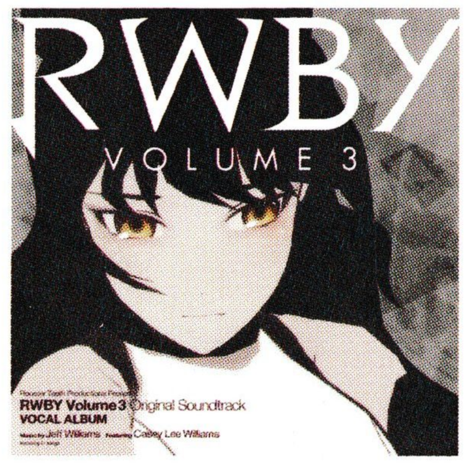
RWBY Volume 2 発売

PRODUCTION HISTORY

2016

『RWBY』旋風はとどまることを知らず、コミカライズ、ノベライズ、ゲーム、グッズ、フィギュアなどメディアミックス展開が拡大していく。

2016 10月 WEB
Volume 4 Ruby Character Short 公開



2016 11月 OST
RWBY Volume3 Original Soundtrack VOCAL ALBUM 発売

2016 12月 MOVIE
RWBY Volume 3 劇場公開

2016 12月 Blu-ray
RWBY Volume 3 発売

2017

2017年、日本では多種多様な『RWBY』がリリースされたまさに「ルビー年」。ジャパンカルチャーに対するナードたちのアンサーは、「OTAKU」の心を撃ちまくったのだ。



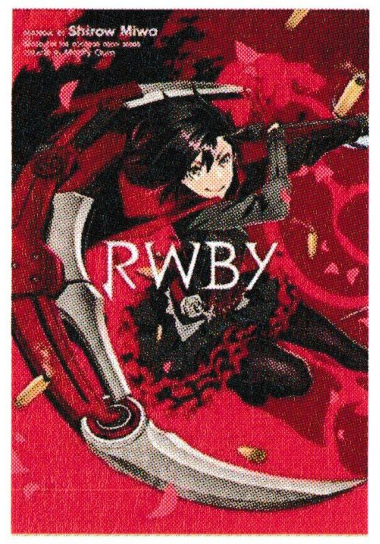
2017 5月 WEB
RWBY Chibi season 2 配信開始



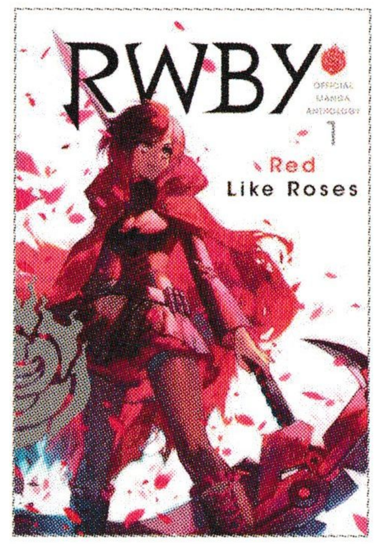
2017 6月 OST
RWBY Volume4 Original Soundtrack VOCAL ALBUM 配信

2017 5月 GAME
Crusaders Quest x RWBY コラボ第1弾

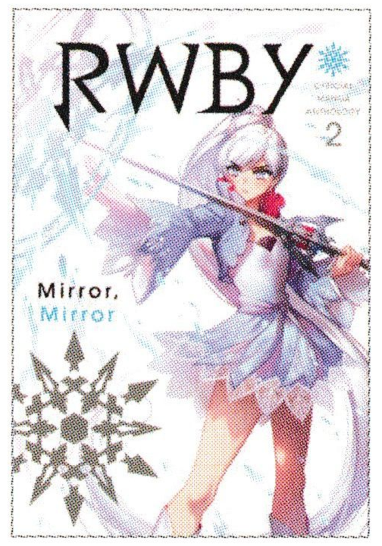
2017 7月 WEB
Volume 5 Weiss CharacterShort 公開



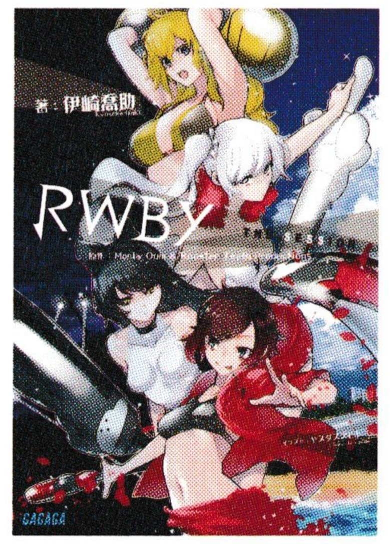
2017 5月 MANGA
RWBY（漫画）発売
漫画／三輪士郎
（集英社・ヤングジャンプコミックス）



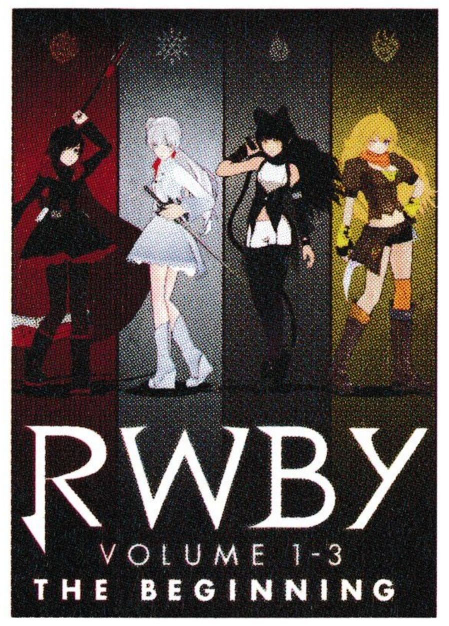
2017 5月 MANGA
RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.1 発売
（集英社・ホームコミックス）



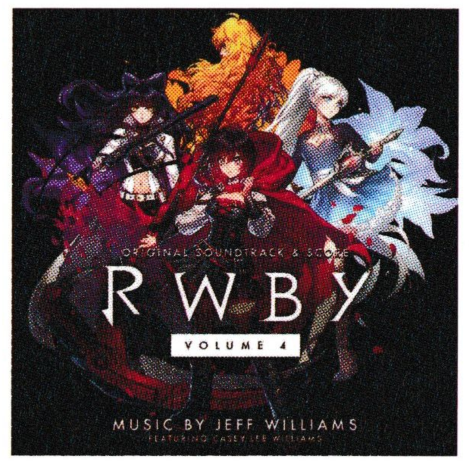
2017 6月 MANGA
RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.2 発売
（集英社・ホームコミックス）



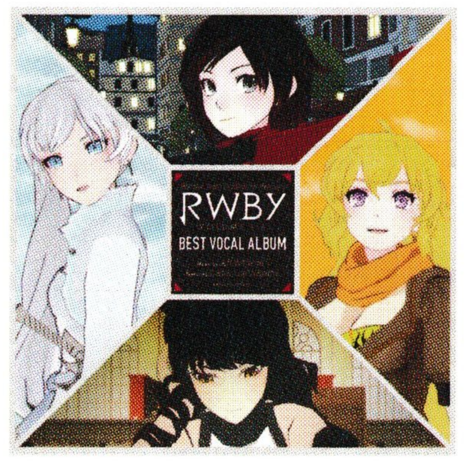
2017 7月 NOVEL
RWBY the Session 発売
著者／伊崎喬助
イラスト／ヤスダスズヒト
（小学館・ガガガ文庫）



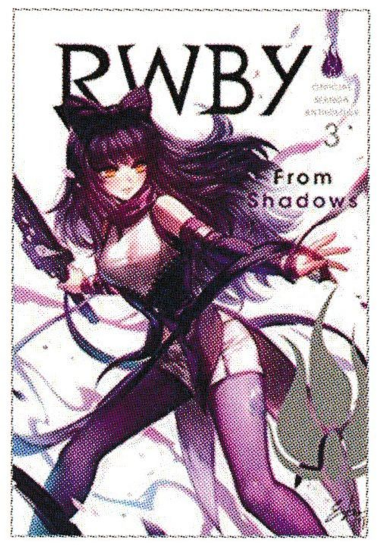
2017 7月 TV
RWBY 1-3 The Beginning 放送開始



2017 7月 OST
RWBY: Volume 4 (Music from the Rooster Teeth Series) 発売



2017 8月 OST
RWBY VOLUME 1-3 BEST VOCAL ALBUM 発売

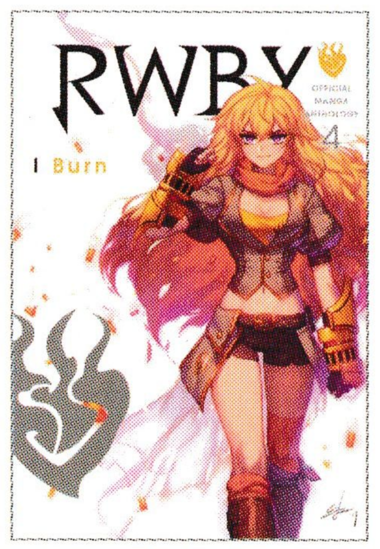


2017 9月 MANGA
RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.3 発売
（集英社・ホームコミックス）

2017 9月 WEB
Volume 5 Blake CharacterShort 公開



2017 10月 WEB
RWBY Volume 5 配信開始



2017 10月 MANGA
RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.4 発売
（集英社・ホームコミックス）

2017 10月 WEB
Volume 5 Yang CharacterShort 公開

2017 10月 GAME
パズルオブエンパイア　コラボ

2017 10月 MOVIE
RWBY Volume 4 劇場公開

2017 11月 Blu-ray
RWBY Volume 4 発売

2018

三輪士郎による『RWBY MANGA』がアメリカに逆逆上陸。このころから日米間の影響の双方向性は定着し、『RWBY』はひとつの大きなケミストリーとしてさらに発展を続けていく。

2018 5月 MANGA

RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.1 米国版発売

2018 8月 MANGA

RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.2 米国版発売

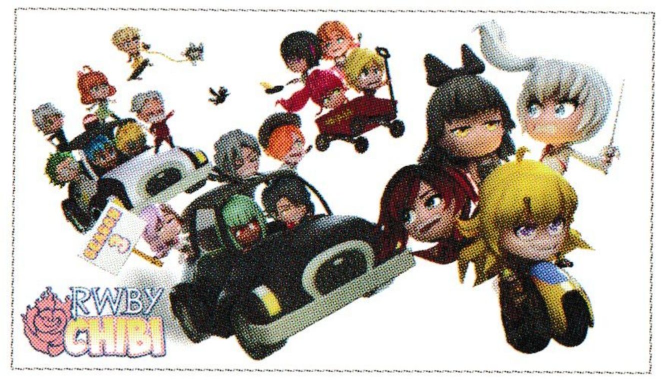
2018 11月 MANGA

RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Vol.3 米国版発売

2018 11月 MANGA

RWBY THE OFFICIAL MANGA 連載開始

『ジャンプ+』(集英社)にて連載開始。
漫画／木並文太



2018 2月 WEB

RWBY Chibi season 3 配信開始

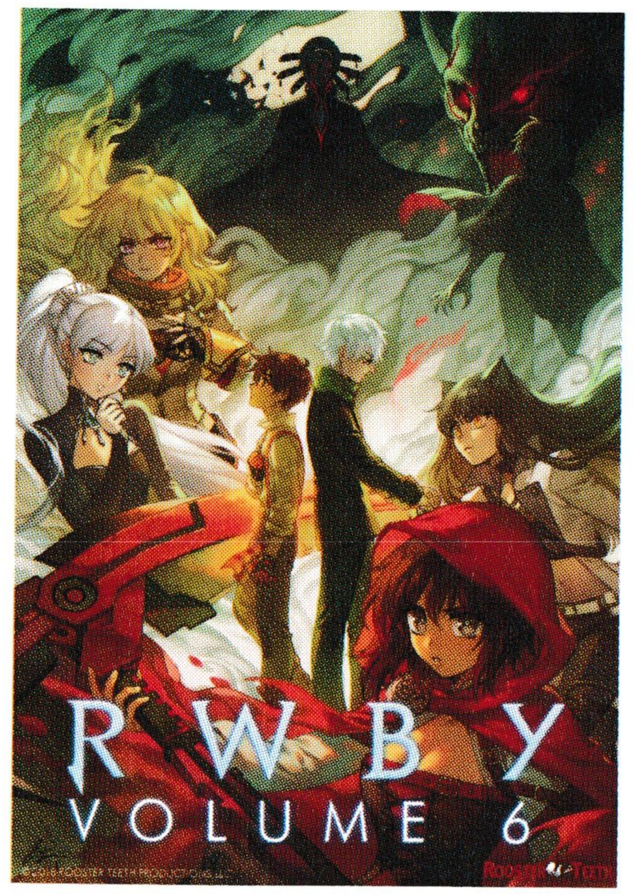


2018 6月 OST

RWBY: Volume 5 (Music from the Rooster Teeth Series) 配信

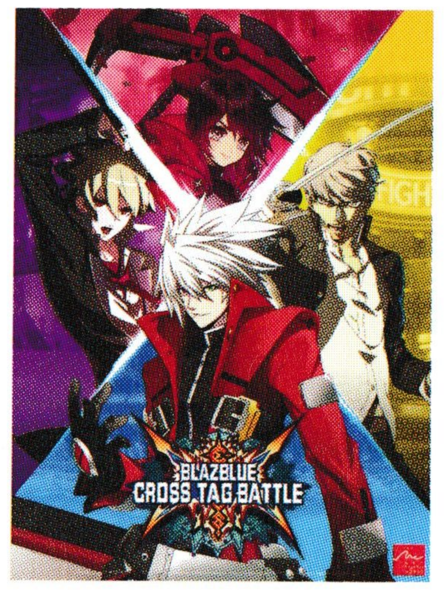
2018 8月 WEB

Volume 6 Adam CharacterShort 公開



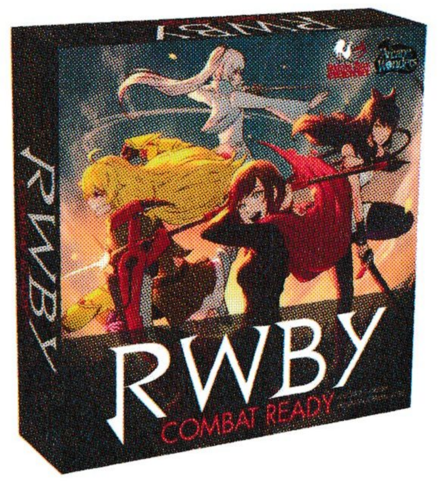
2018 10月 WEB

RWBY Volume 6 配信開始



2018 5月 GAME

BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE 発売



2018 GAME

RWBY Combat Ready 発売



2018 10月 GAME

RWBY: Amity Arena 配信



2019 8月 GAME

RWBY Crystal Match 配信

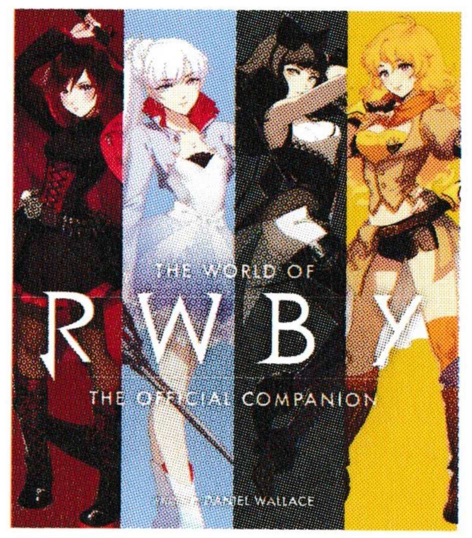
2019

2019 6月 GAME

Paladins コラボ

2019 7月 GAME

Knights Chronicle コラボ



2019 10月 BOOK

The World of RWBY: The Official Companion 発売

2019 1月 MANGA

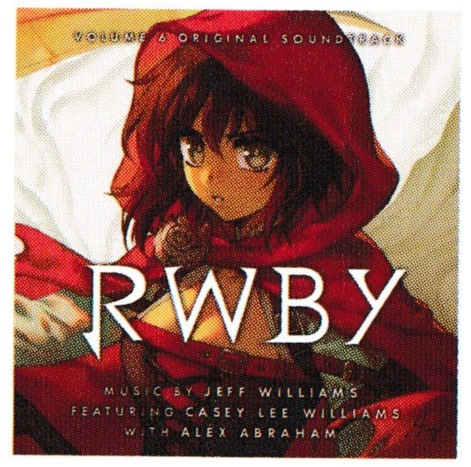
RWBY(漫画)米国版発売

漫画／三輪士郎(集英社)



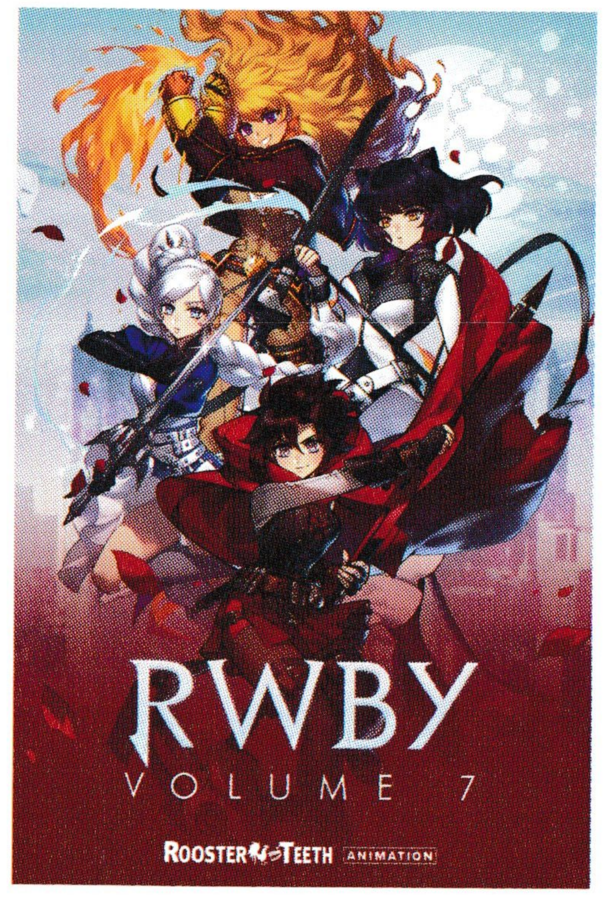
2019 2月 GAME

RWBY Deckbuilding Game 発売



2019 6月 OST

RWBY: Volume 6 (Music from the Rooster Teeth Series) 発売

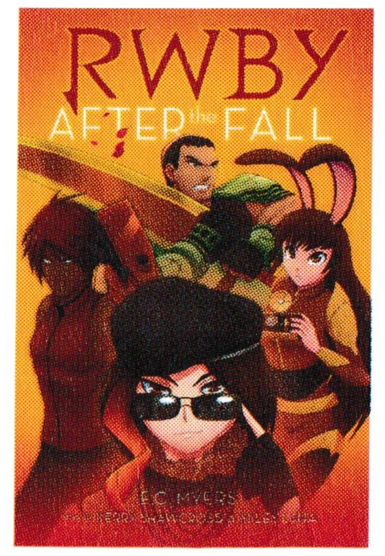


2019 11月 WEB

RWBY Volume 7 配信開始

2019 2月 MANGA

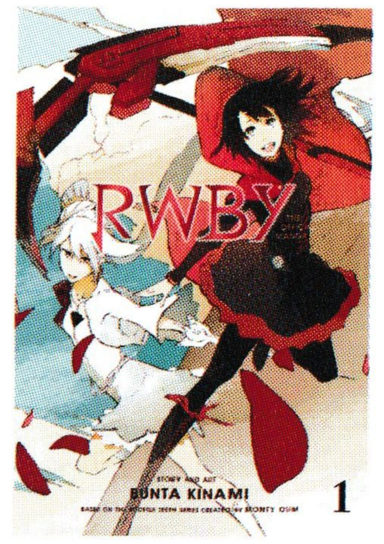
RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Volume.4 米国版発売



2019 6月 BOOK

RWBY: After the Fall 発売

著／E. C. MYERS
Story by Kerry Shawcross & Miles Luna



2019 8月 MANGA

RWBY THE OFFICIAL MANGA 1 発売

漫画／木並文太(集英社・ヤングジャンプコミックス)

2019 11月 GAME

Smite コラボ

PRODUCTION HISTORY

2020



2020 6月 MANGA 🇯🇵

RWBY THE OFFICIAL MANGA 2 発売

漫画／木並文太（集英社・ヤングジャンプコミックス）



2020 6月 MANGA 🇯🇵

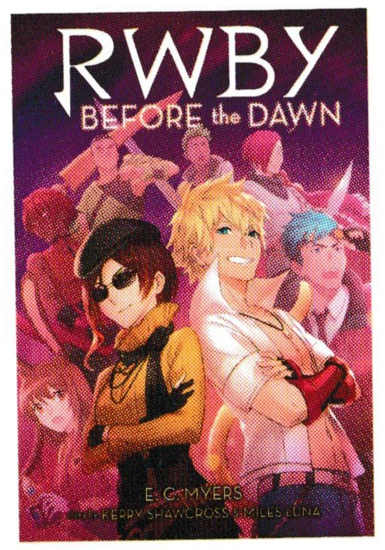
RWBY THE OFFICIAL MANGA 3 発売

漫画／木並文太（集英社・ヤングジャンプコミックス）

2020 7月 MANGA

RWBY THE OFFICIAL MANGA 1 米国版発売

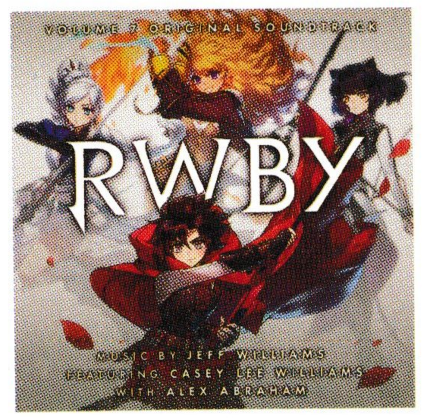
漫画／木並文太



2020 7月 BOOK

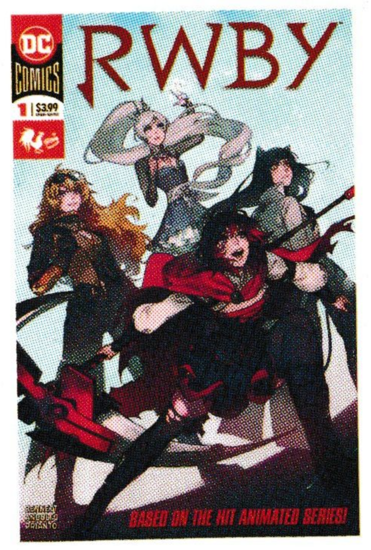
RWBY: Before the Dawn 発売

著／E. C. MYERS
Story by Kerry Shawcross & Miles Luna



2020 7月 OST

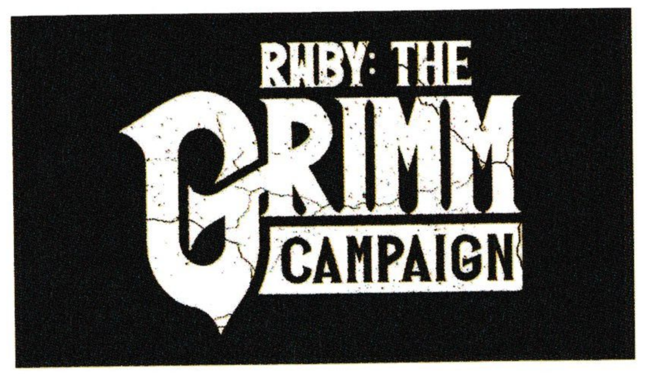
RWBY: Volume 7 (Music from the Rooster Teeth Series) 配信



2020 8月 COMICS

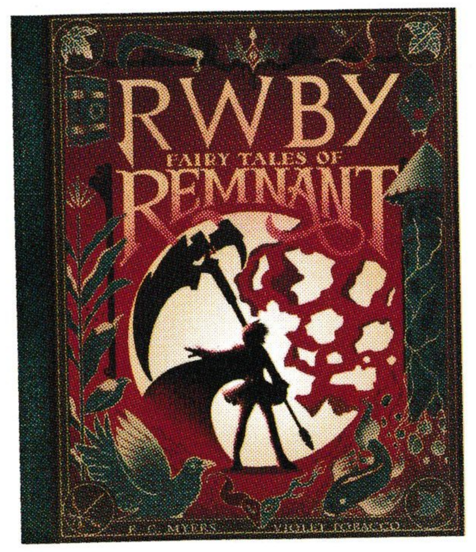
RWBY（COMICS） 発売開始

著／Marguerite Bennett
イラスト／Mirka Andolfo, Meghan Hetrick, Gabriele Bagnoli, Arif Prianto



2020 8月 WEB

RWBY：THE GRIMM CAMPAIGN 配信開始



2020 9月 BOOK

RWBY: Fairy Tales of Remnant 発売

著／E. C. MYERS



2020 11月 WEB

RWBY Volume 8 配信開始

2021

日本ではVol.5-8が連続発売。日本版声優の人数も多数になり、外画吹き替え界の大御所的風格すら出てきた。

2021 3月 MANGA

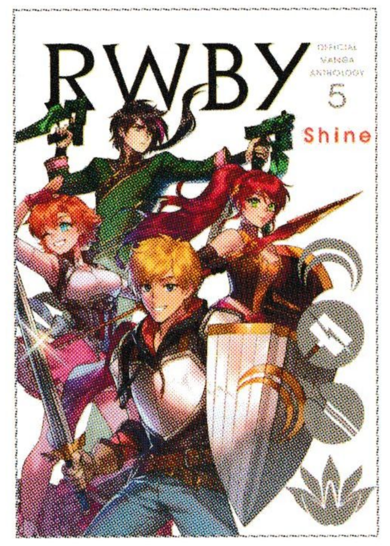
RWBY THE OFFICIAL MANGA 2 米国版発売

漫画／木並文太

2021 6月 MANGA

RWBY THE OFFICIAL MANGA 3 米国版発売

漫画／木並文太

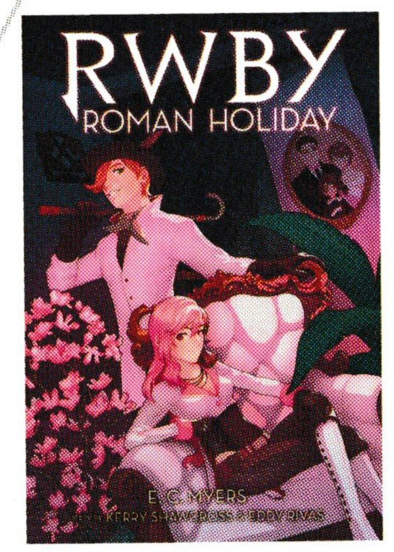


2021 6月 MANGA

RWBY OFFICIAL MANGA ANTHOLOGY Volume.5 米国版発売

2021 8月 Blu-ray 🇯🇵

RWBY Volume 5 発売



2021 9月 BOOK

RWBY: Roman Holiday 発売

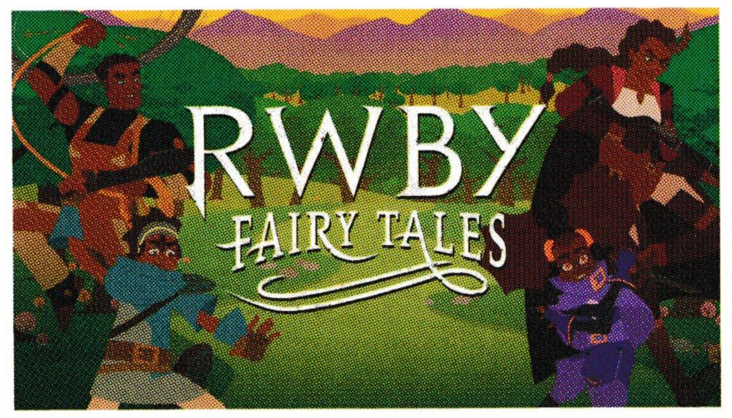
著／E. C. MYERS
Story by Kerry Shawcross & Eddy Rivas

2021 9月 Blu-ray 🇯🇵

RWBY Volume 6 発売

2021 10月 Blu-ray 🇯🇵

RWBY Volume 7 発売

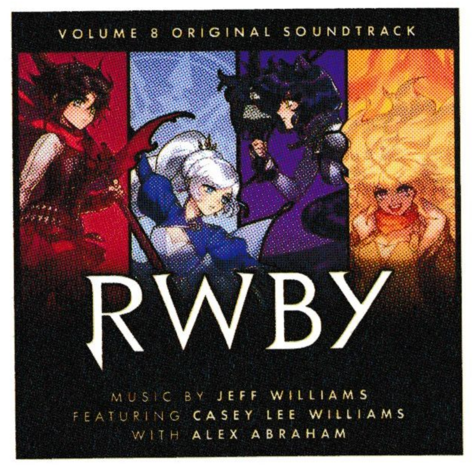


2021 11月 WEB

RWBY Fairy Tales 配信開始

2021 12月 Blu-ray 🇯🇵

RWBY Volume 8 発売

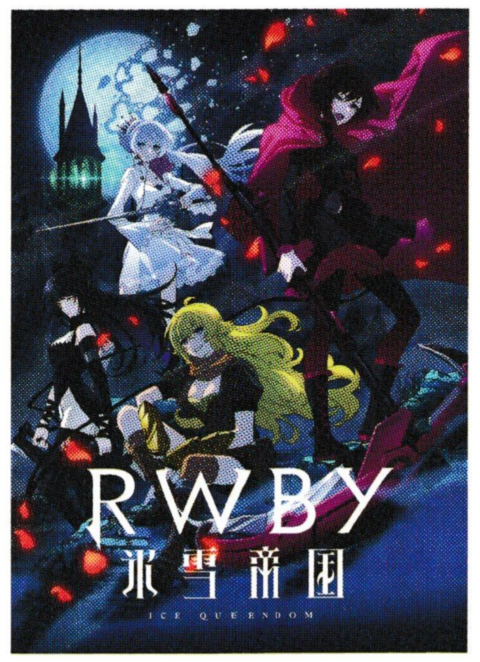


2021 12月 OST

RWBY: Volume 8 (Music from the Rooster Teeth Series) 配信

2022

日米ふたつの文化を繋ぎ続けてきた4色の虹は、ひとつの頂点に昇りつめた。それは日本のトップクリエイターが集結し制作された、アニメーションスタジオ「シャフト」による2Dアニメーション「RWBY 氷雪帝国」だ。ペリー来航からおよそ170年の日米の歴史の中、これはアメリカ3Dと日本2Dの多次元宇宙が統一された稀有な例である。



2022 7月 TV ●

RWBY 氷雪帝国 放送開始

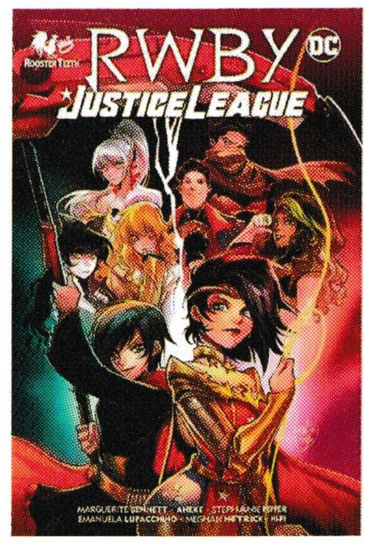
2022 7月 MANGA ●

RWBY 氷雪帝国 THE COMIC 連載開始

『月刊コミック電撃大王』(KADOKAWA)にて連載開始。
漫画／スエカネクミコ

2022 8月 GAME

Crusaders Quest x RWBY コラボ第2弾



2022 7月 COMICS

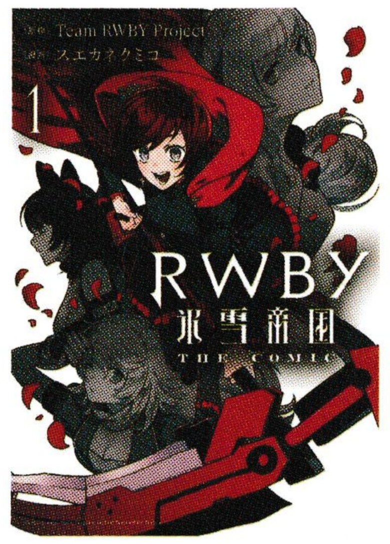
RWBY × Justice League

著／ Marguerite Bennett
イラスト／Aneke



2022 9月 OST ●

RWBY 氷雪帝国 オリジナル・サウンドトラック 発売



2022 9月 MANGA ●

RWBY 氷雪帝国 THE COMIC 1 発売

漫画／スエカネクミコ
(KADOKAWA・電撃コミックNEXT)

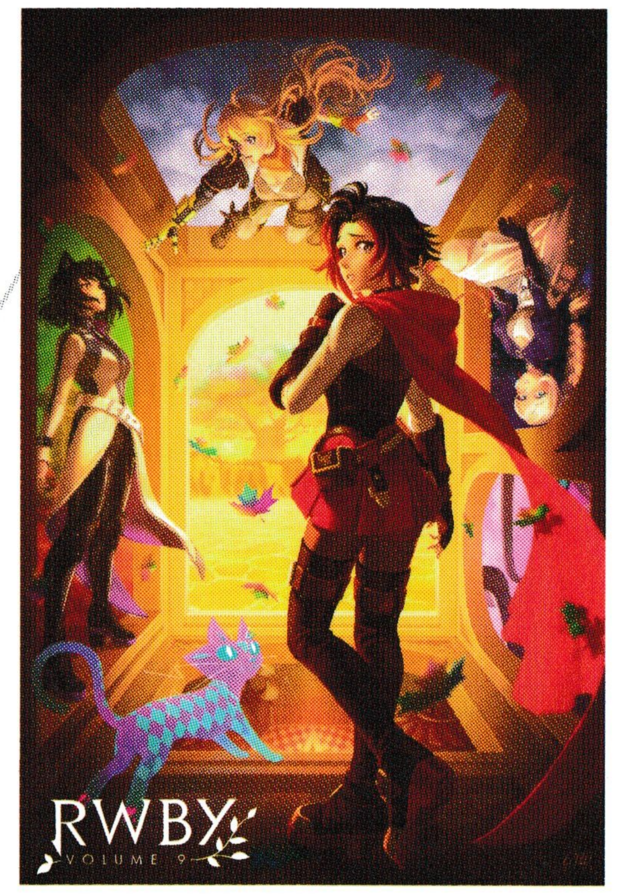


2022 11月 GAME

RWBY:Arrowfell 発売

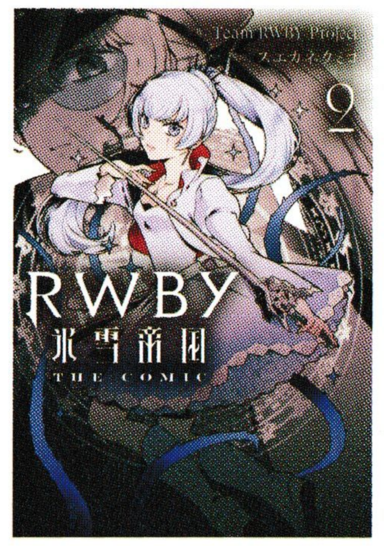
2023

Vol.1の公開から10周年。ますます深みを増していく「RWBY」の旅の終わりはいつとも知れない。



2023 2月 WEB

RWBY Volume 9 配信開始



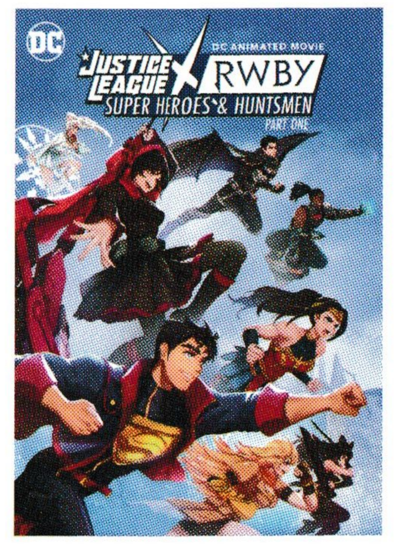
2023 5月 MANGA ●

RWBY 氷雪帝国 THE COMIC 2 発売

漫画／スエカネクミコ
(KADOKAWA・電撃コミックNEXT)

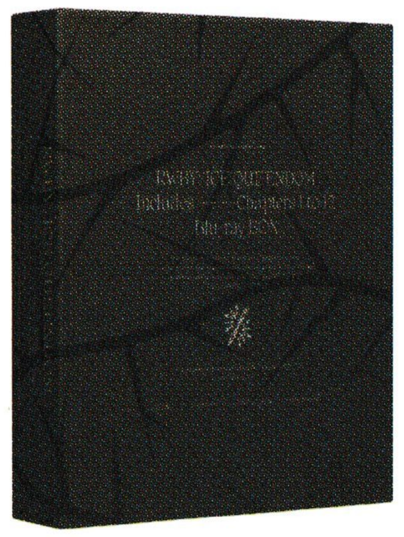
2023 5月 GAME ●

RWBY:Arrowfell 日本版発売



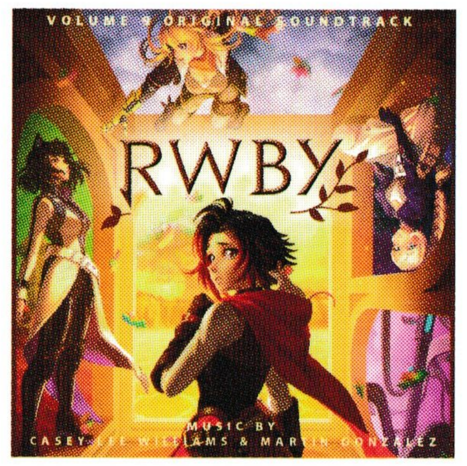
2023 4月 ● 6月 Blu-ray

ジャスティス・リーグ×RWBY スーパーヒーロー&ハンターズ PART 1 発売



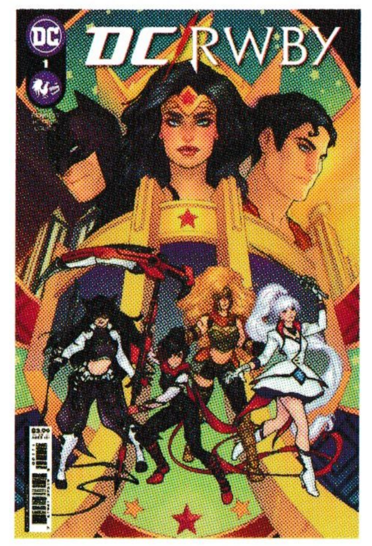
2023 7月 Blu-ray

RWBY 氷雪帝国 Blu-ray BOX 発売



2023 7月 OST

RWBY: Volume 9 Original Soundtrack 配信



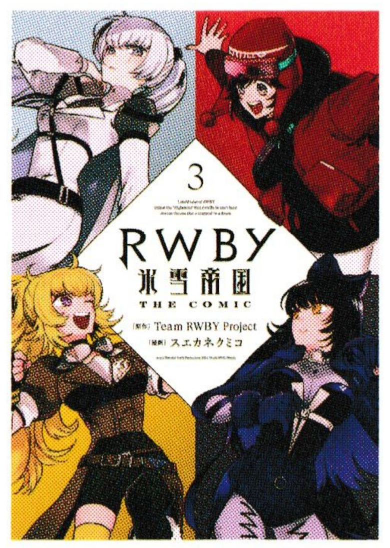
2023 9月 COMICS

DC/RWBY 発売開始

著／Marguerite Bennett
イラスト／Soo Lee, Meghan Hetrick

2023 10月 Blu-ray ●

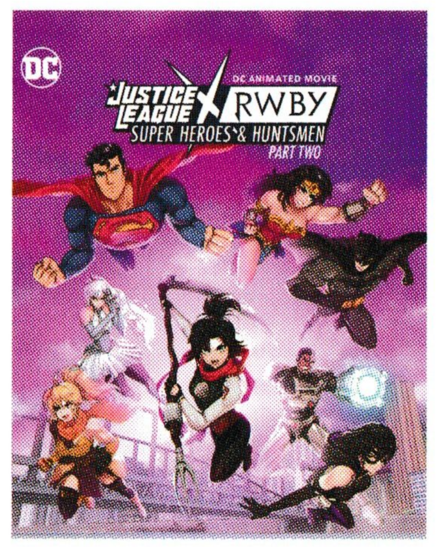
RWBY Volume 9 発売



2023 12月 MANGA ●

RWBY 氷雪帝国 THE COMIC 3 発売

漫画／スエカネクミコ
(KADOKAWA・電撃コミックNEXT)



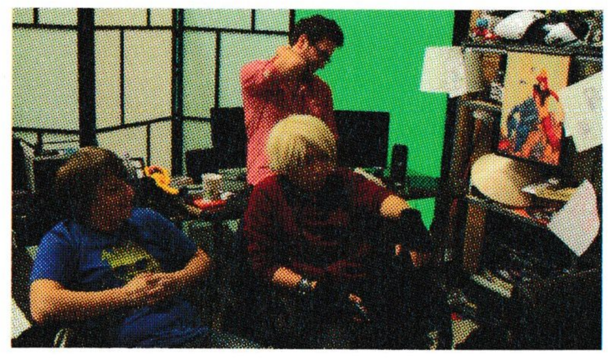
2023 10月 ● 12月 Blu-ray

ジャスティス・リーグ ×RWBY スーパーヒーロー&ハンターズ PART 2 発売

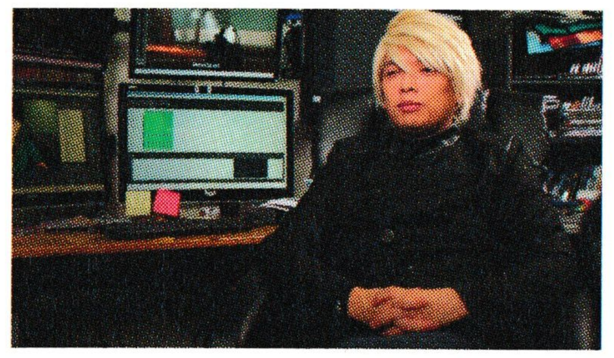
/// To be Continued...

これがステージ5だ！



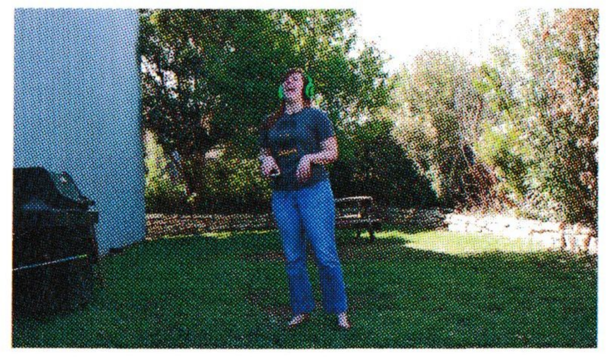


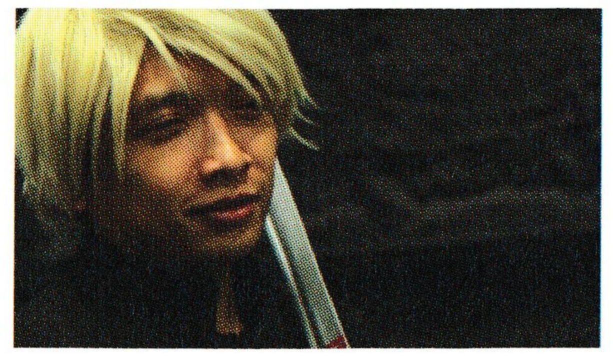
Kerry Shawcross：人数の多い会議はここでも行われた。



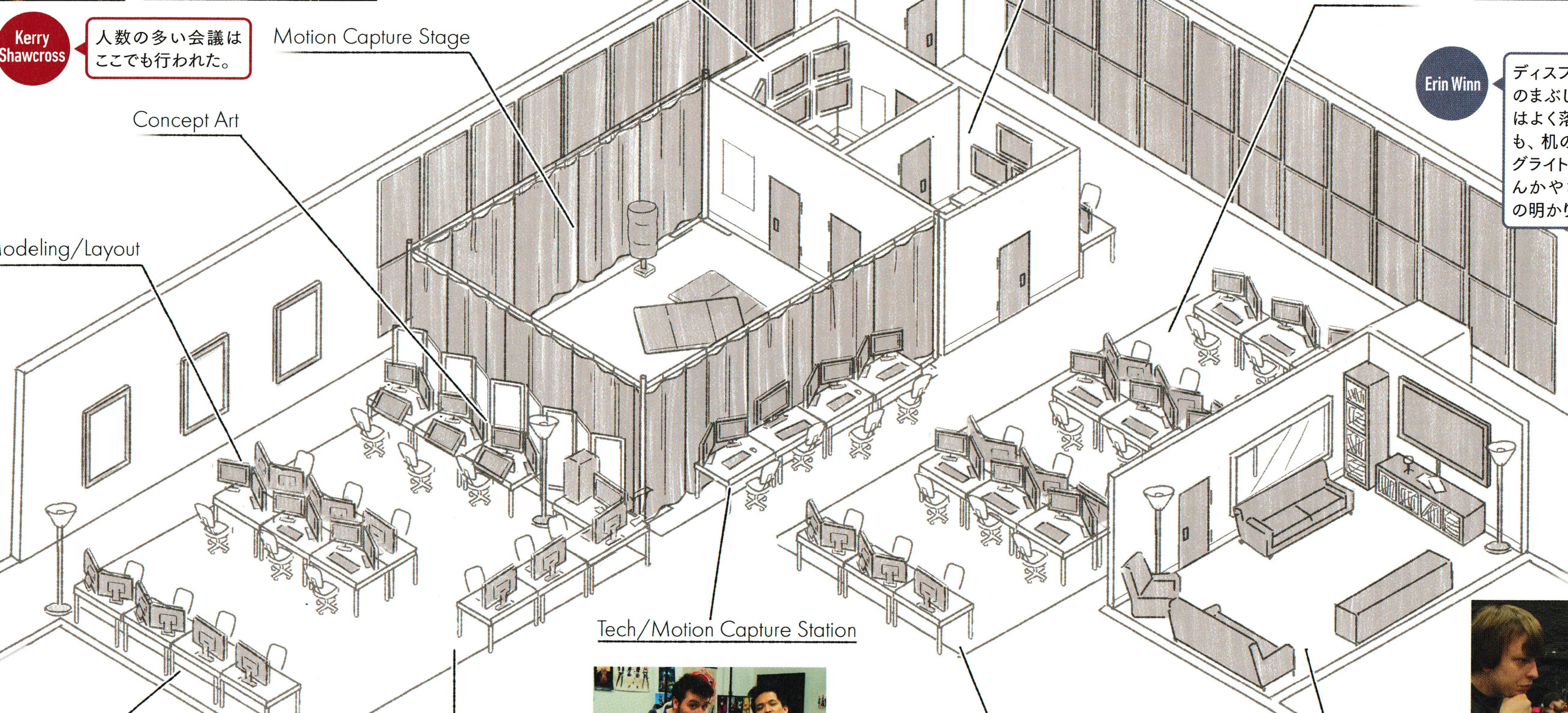
Kerry Shawcross：モンティはすぐにモーションキャプチャーできるよう、その近くに自分の部屋を作ったんだ。







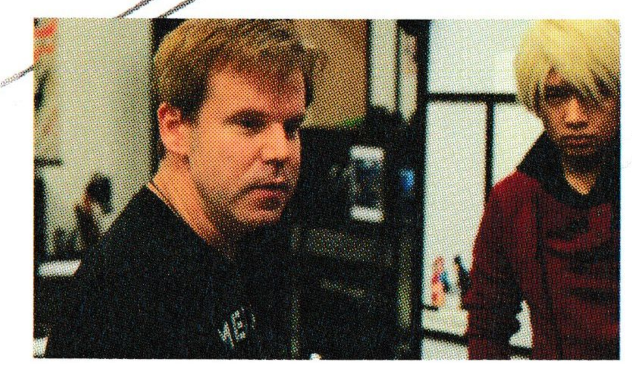
Erin Winn：ディスプレイやタブレットのまぶしさ軽減で、照明はよく落とされてた。でも、机のライトやストリングライトとかがあって、なんかやさしくていい感じの明かりだった。







Erin Winn：スタジオの向こう側の人を呼ぶときには、おもちゃの銃やダーツを撃ってた。まあ普通に悪ふざけなんだけど（笑）。



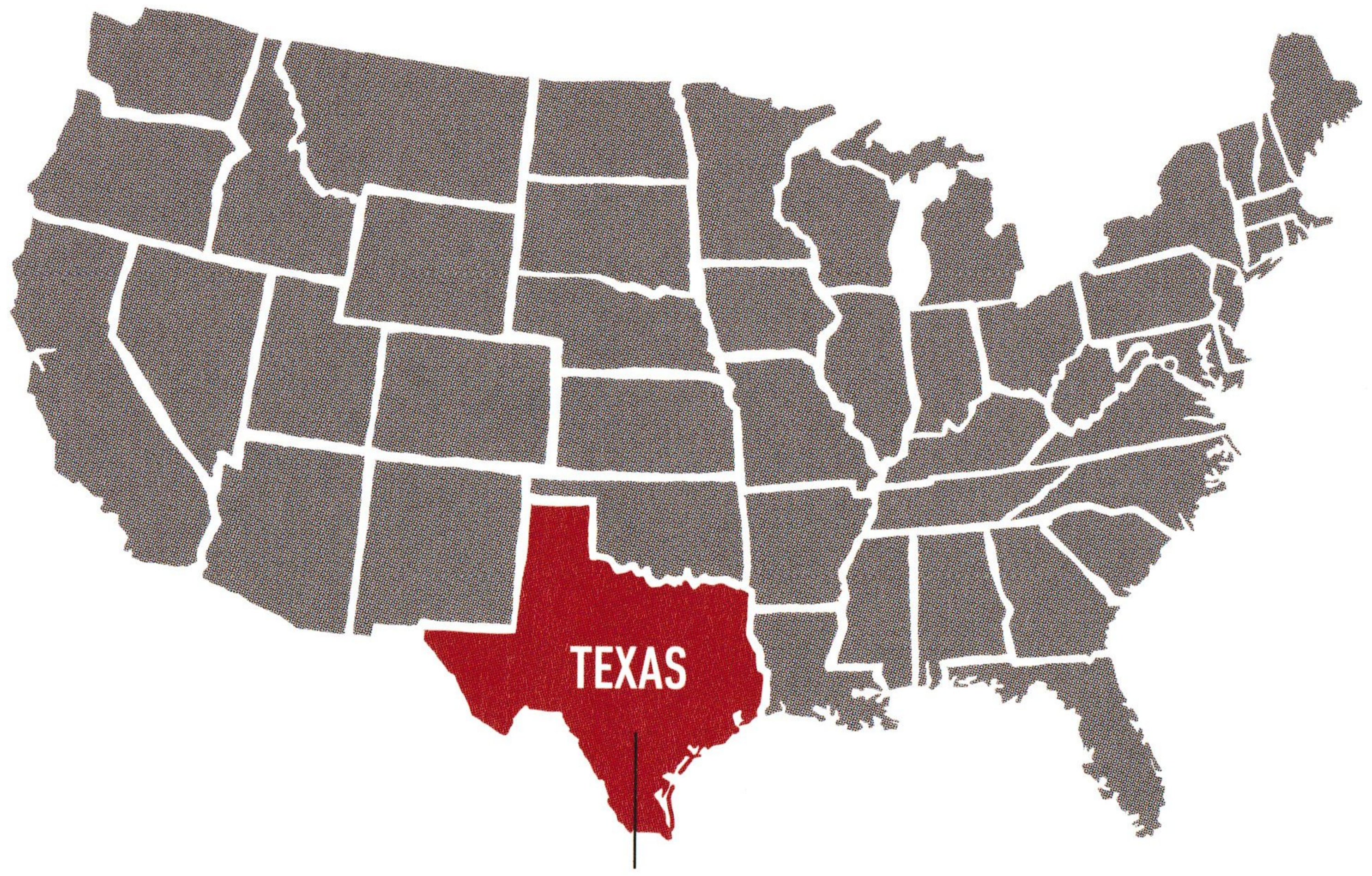
Kerry Shawcross：マイルズと私は基本的にこのへんに座ってた。

Kerry Shawcross：多くの昼寝はここで行われた。

Erin Winn：この会議室でマイルズたちと『P.T.』（コナミの名作ホラーゲーム）を夜遅くまでやったのを思い出すわ。帰るとき、めちゃくちゃ怖かった（笑）。

ステージ5とは

アメリカ南部テキサス州・オースティンは『RWBY』制作の爆心地である。2014年から2016年までの3年間にわたってルースター・ティースの制作拠点だったのが「ステージ5」だ。2024年現在ではステージ5から敷地を挟んだ向かいのステージ4にスタジオ機能が移転している。



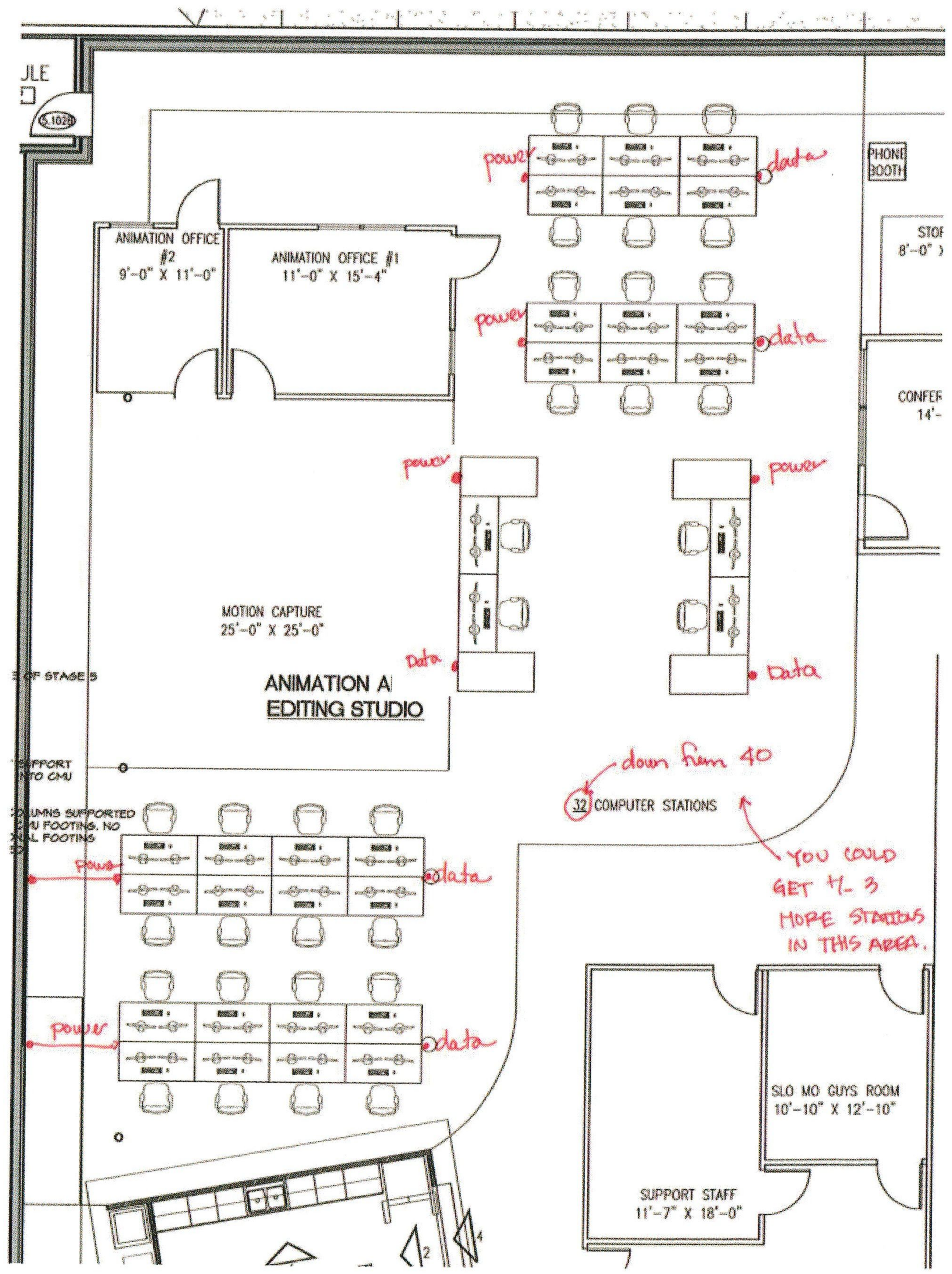
テキサス州・オースティン

ROOSTER TEETH

スタジオ外観



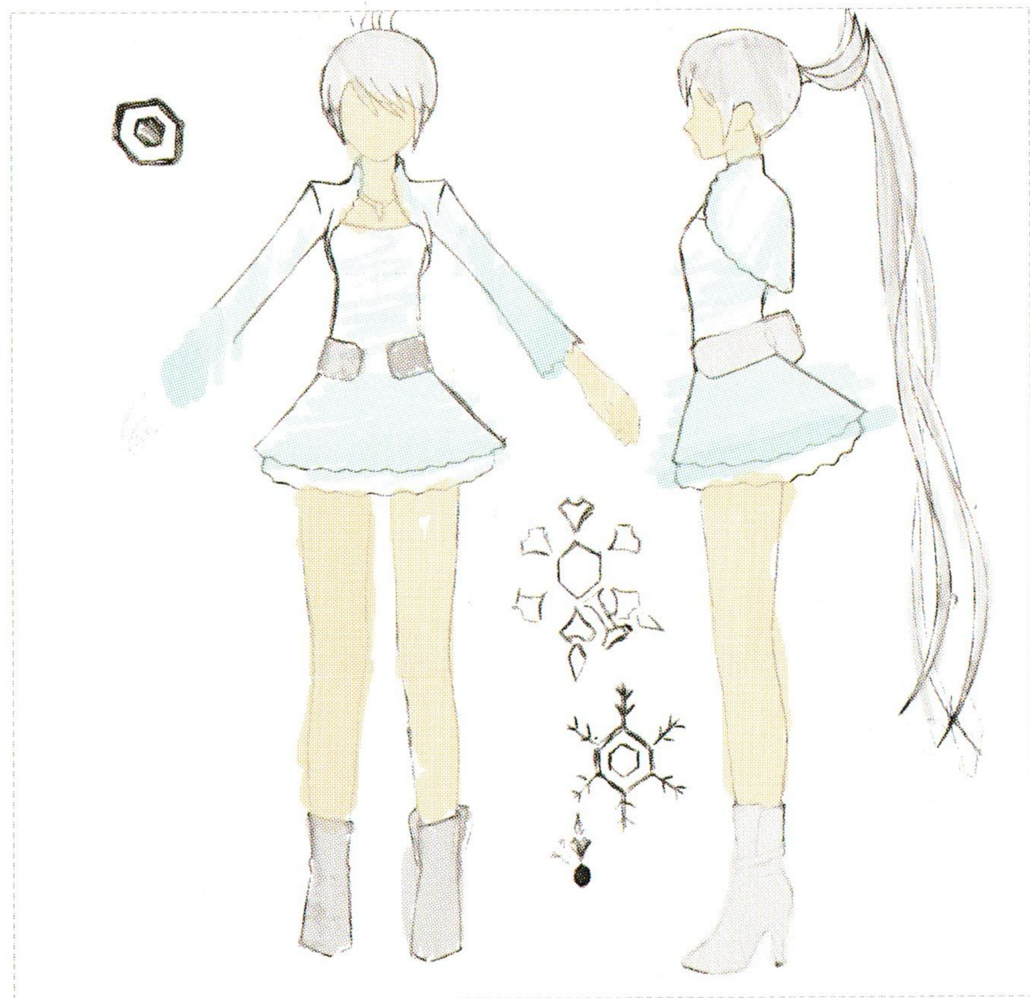
スタジオ間取り図

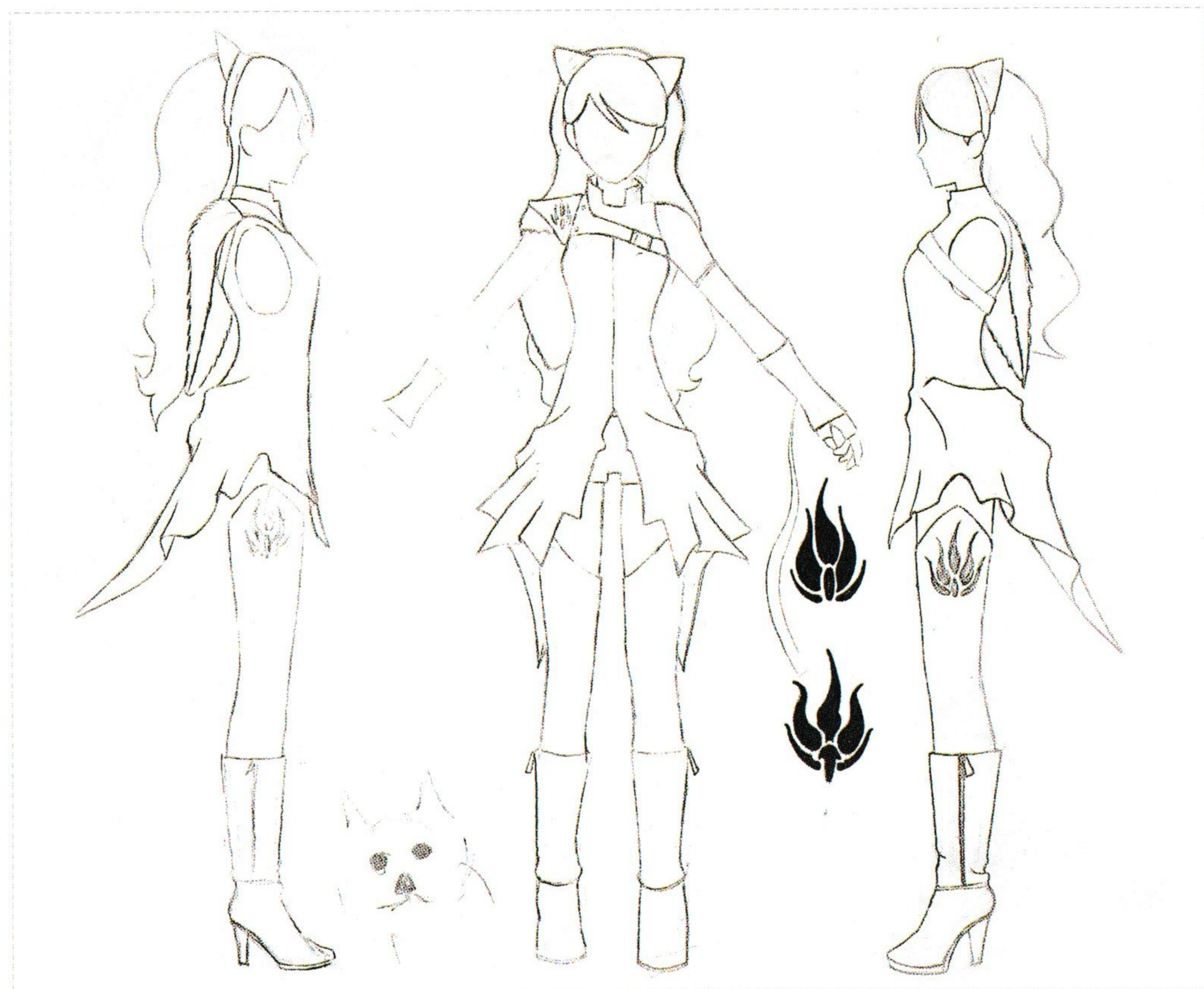


CONCEPTS ART
❖ コンセプトアート

●モンティ・オウムによるコンセプトアート

チーム RWBY

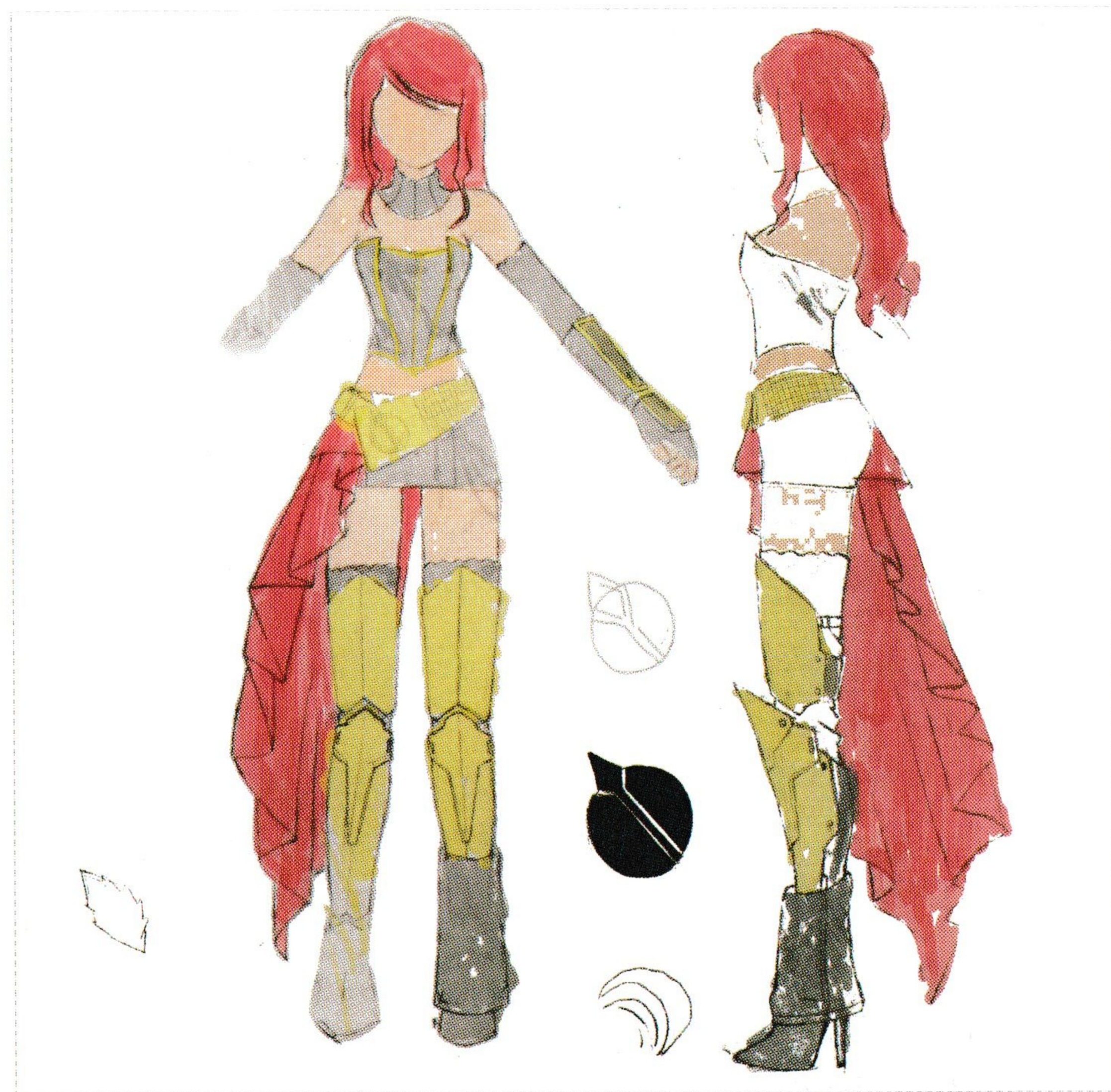


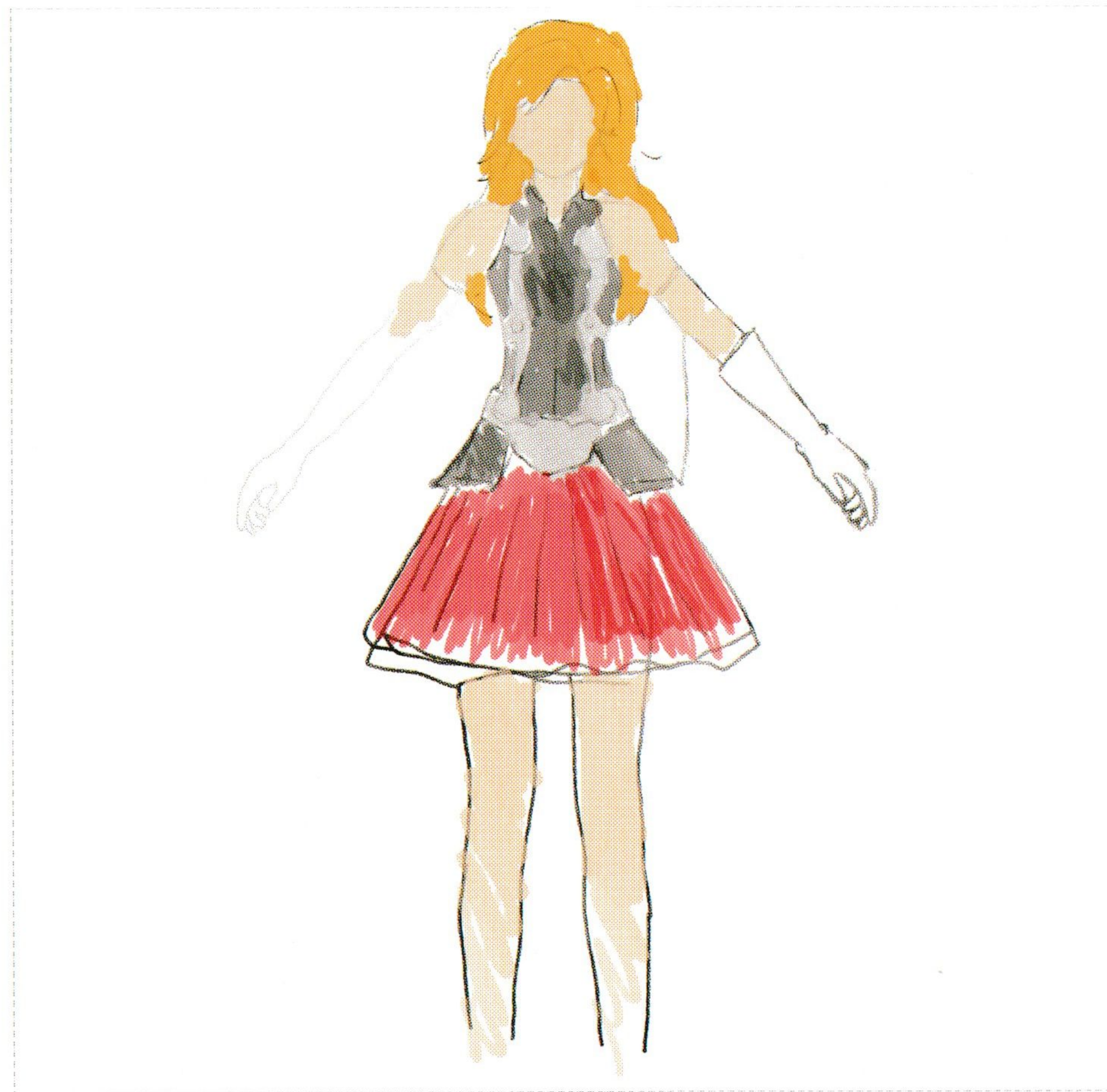




チーム JNPR

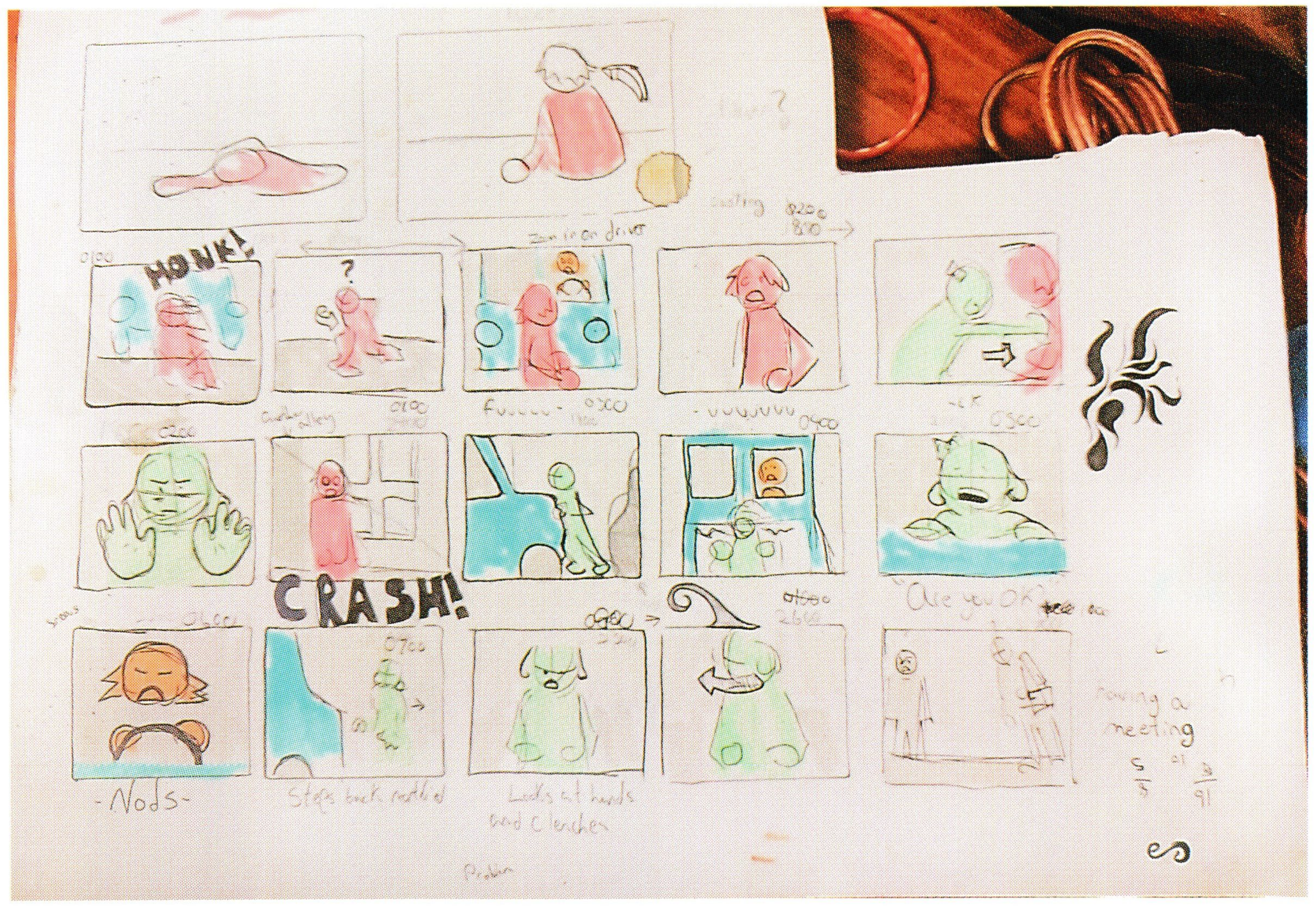


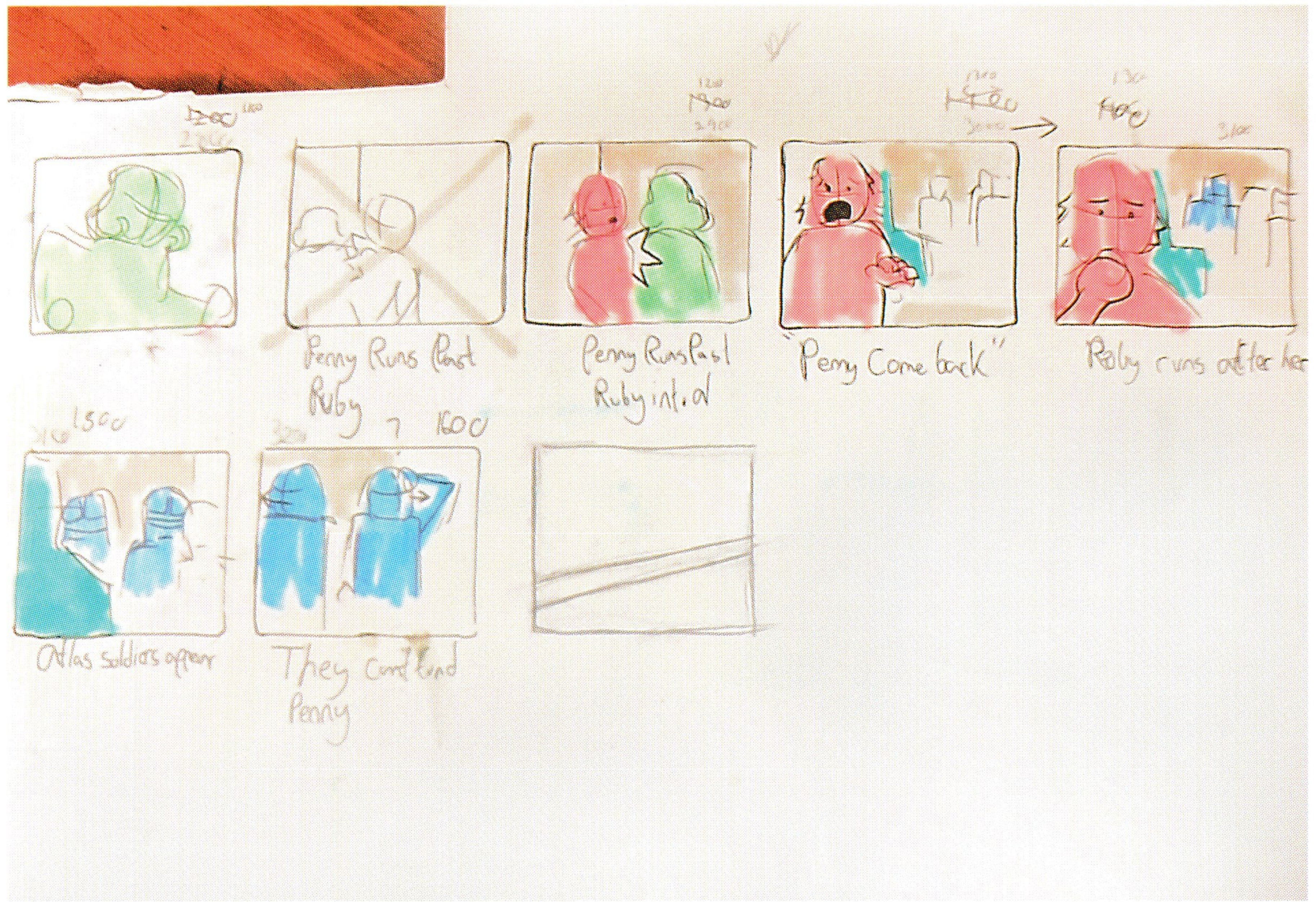


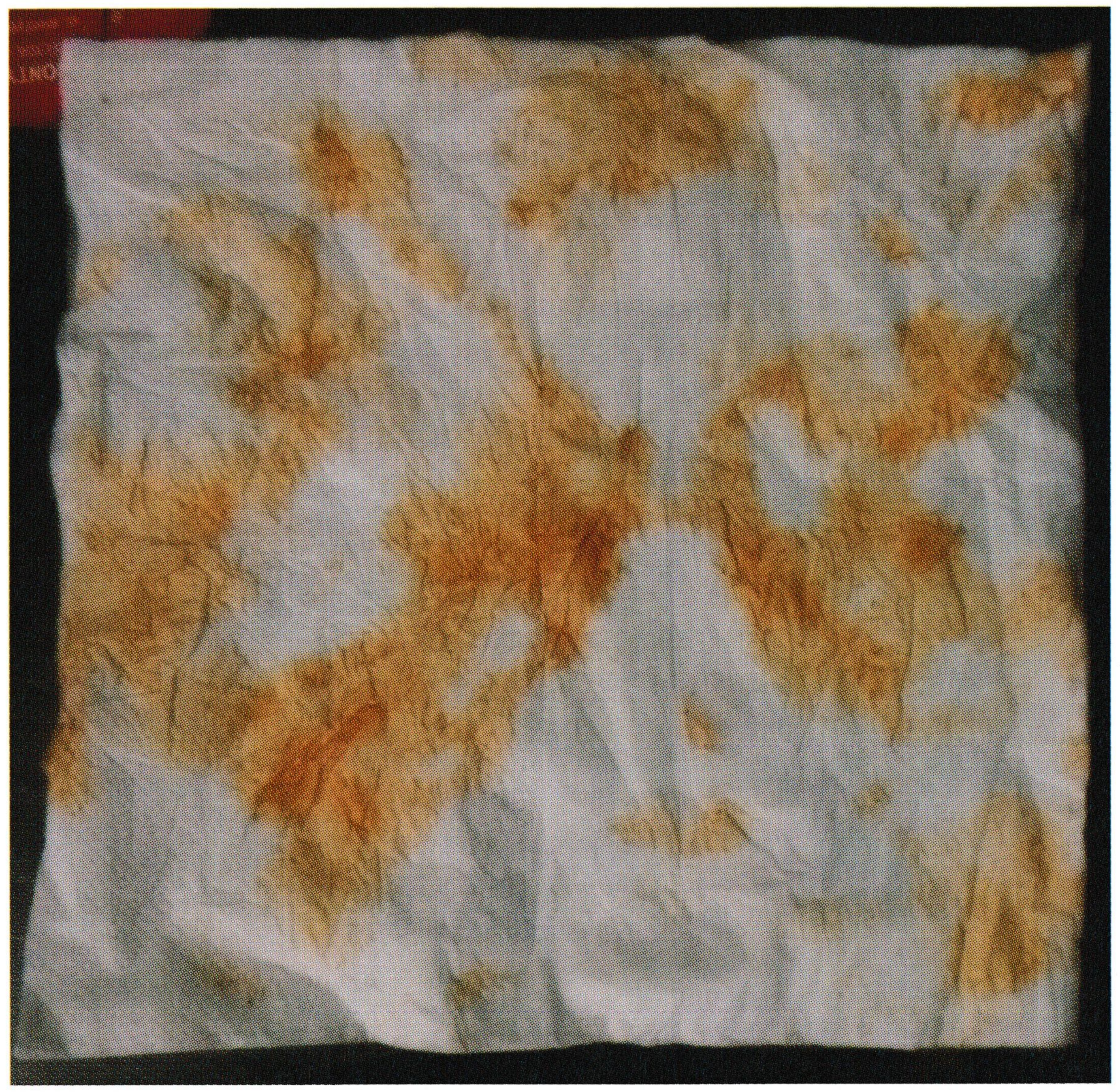


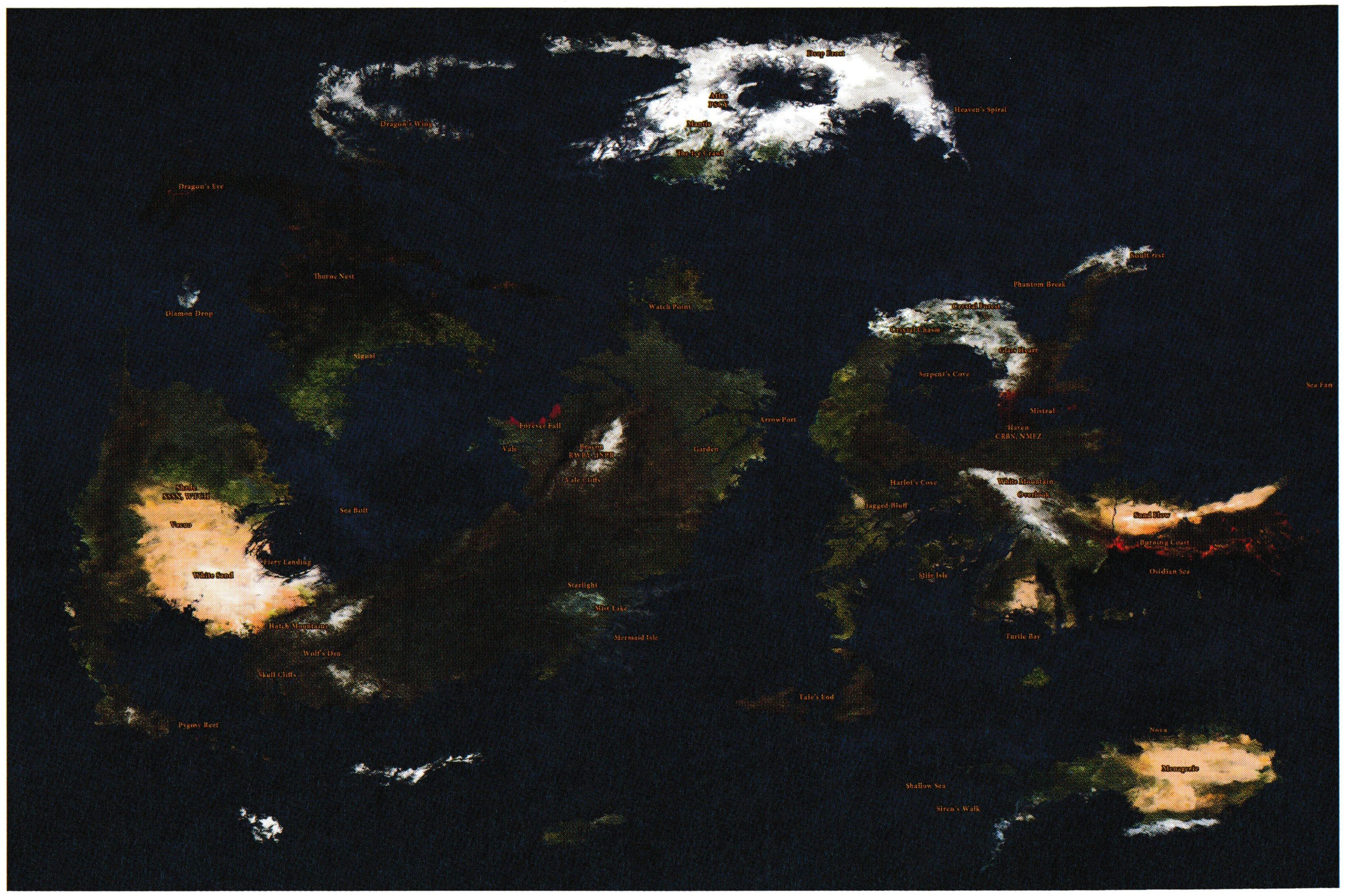


Vol.2 Episode3のコンテ（ペニーとルビーの追いかけっこ）



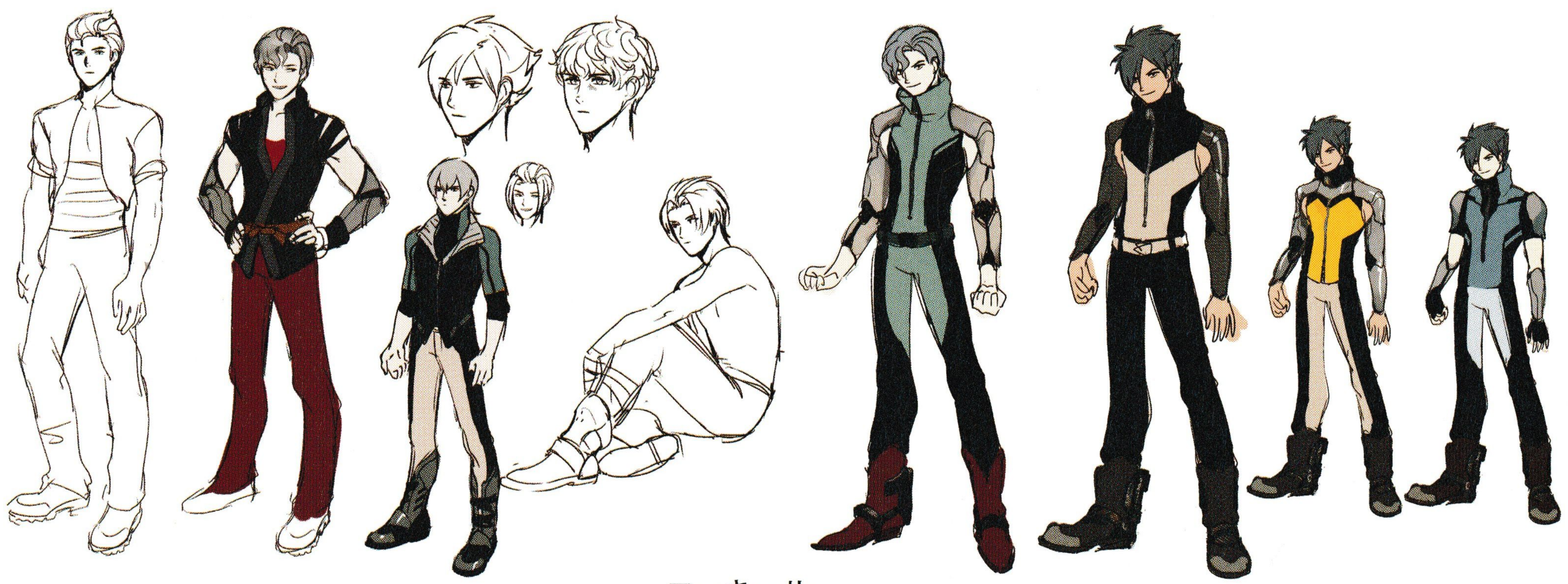






レムナントの世界地図を作る過程で考えすぎないために、モンティは偶然にそれを任せることにした。外食中にナプキンにケチャップをしみこませ、それをつぶして広げてみると……。

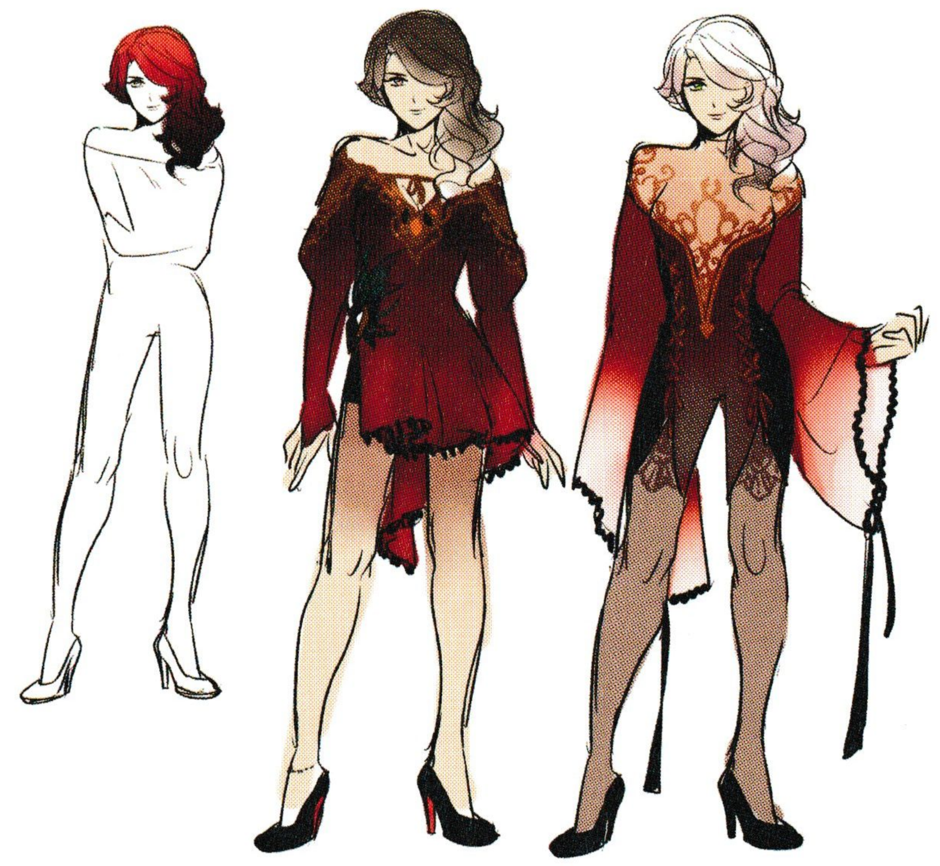
●その他



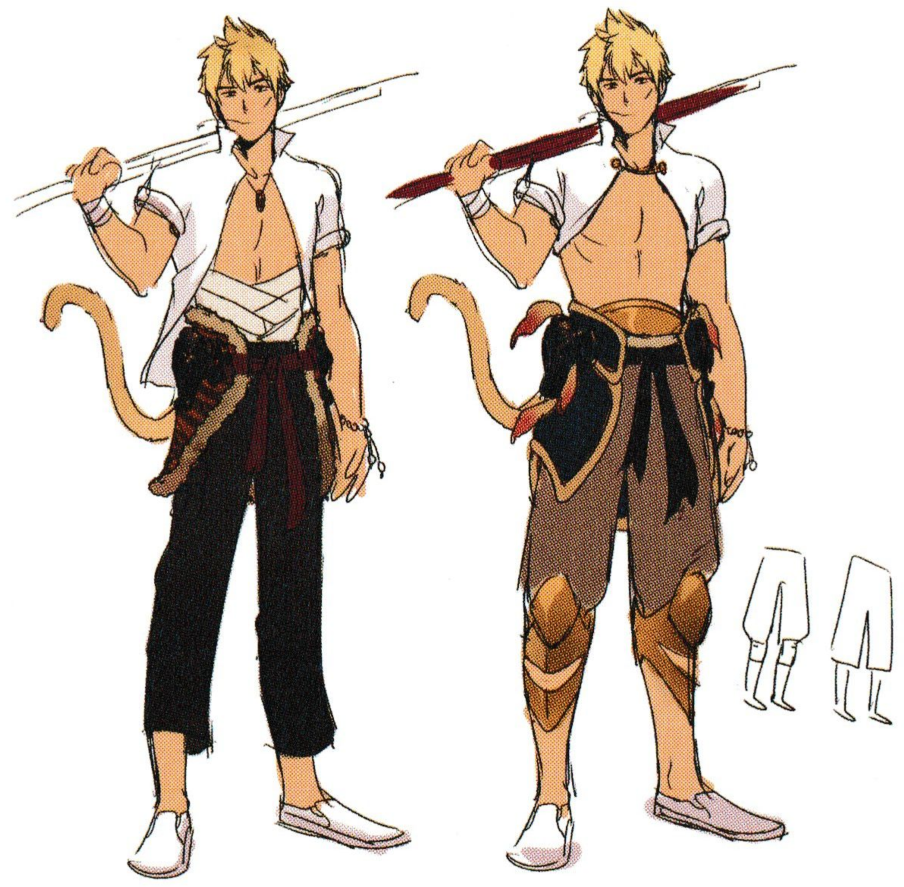
マーキュリー



ネプチューン



シンダー



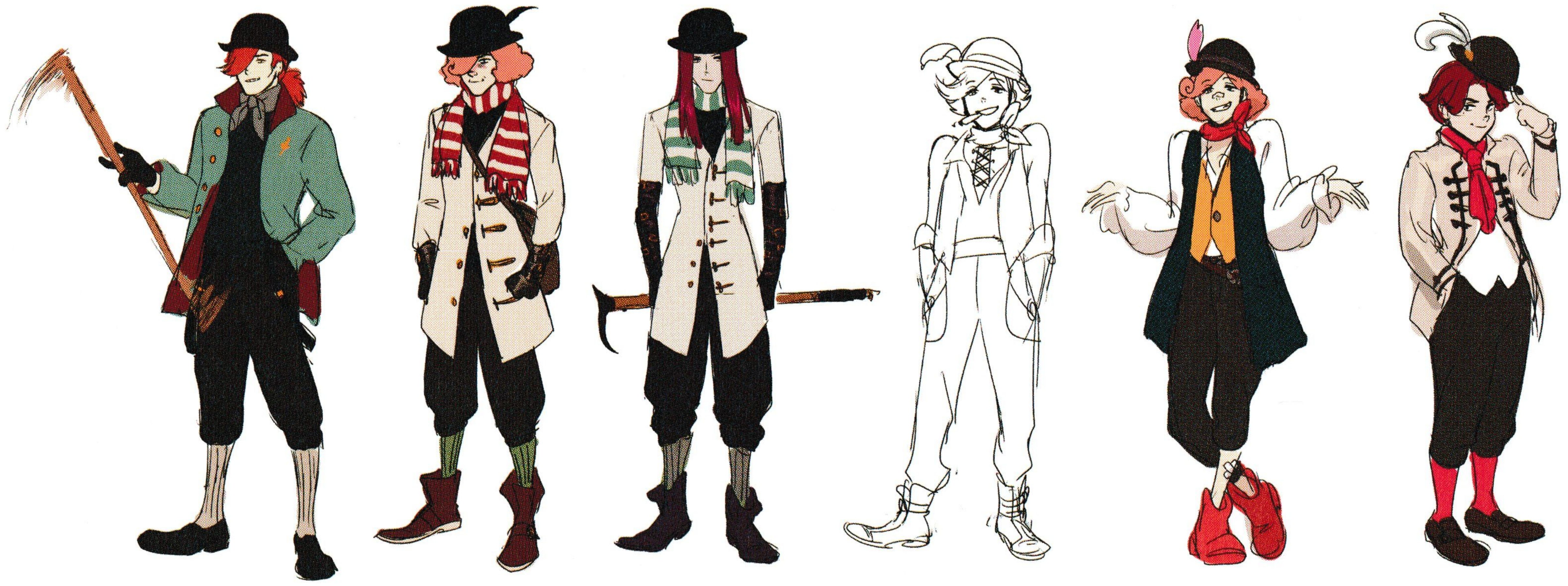
サン



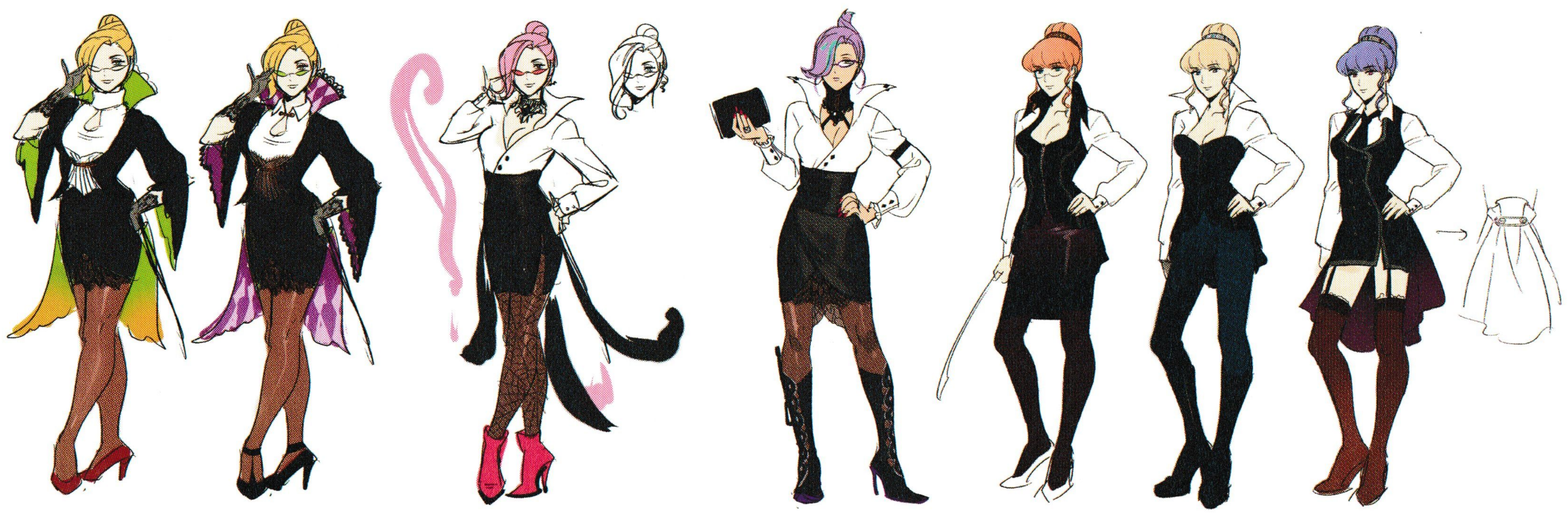
オズピン



ペニー



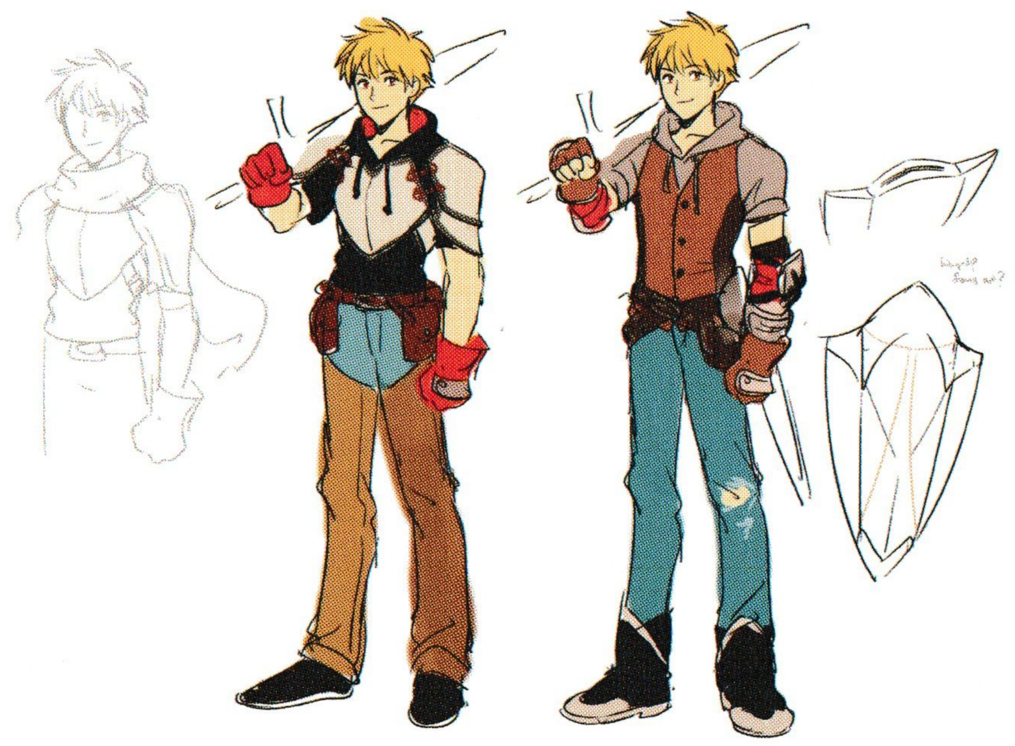
トーチウィック



グリンダ



ブレイク



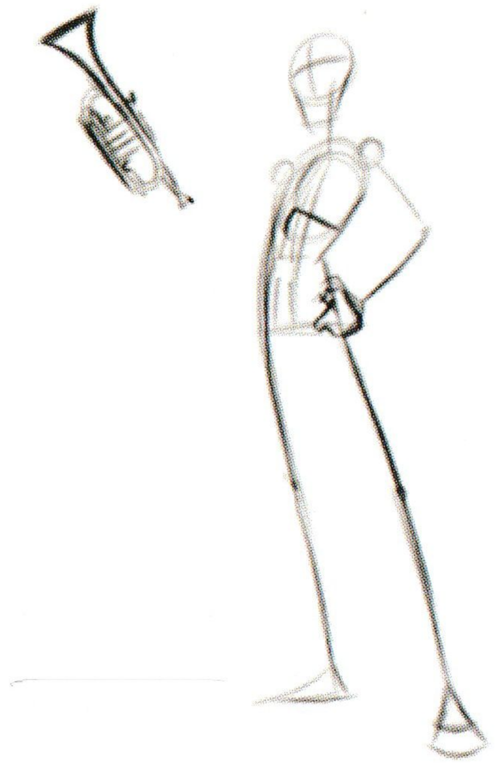
ジョーン



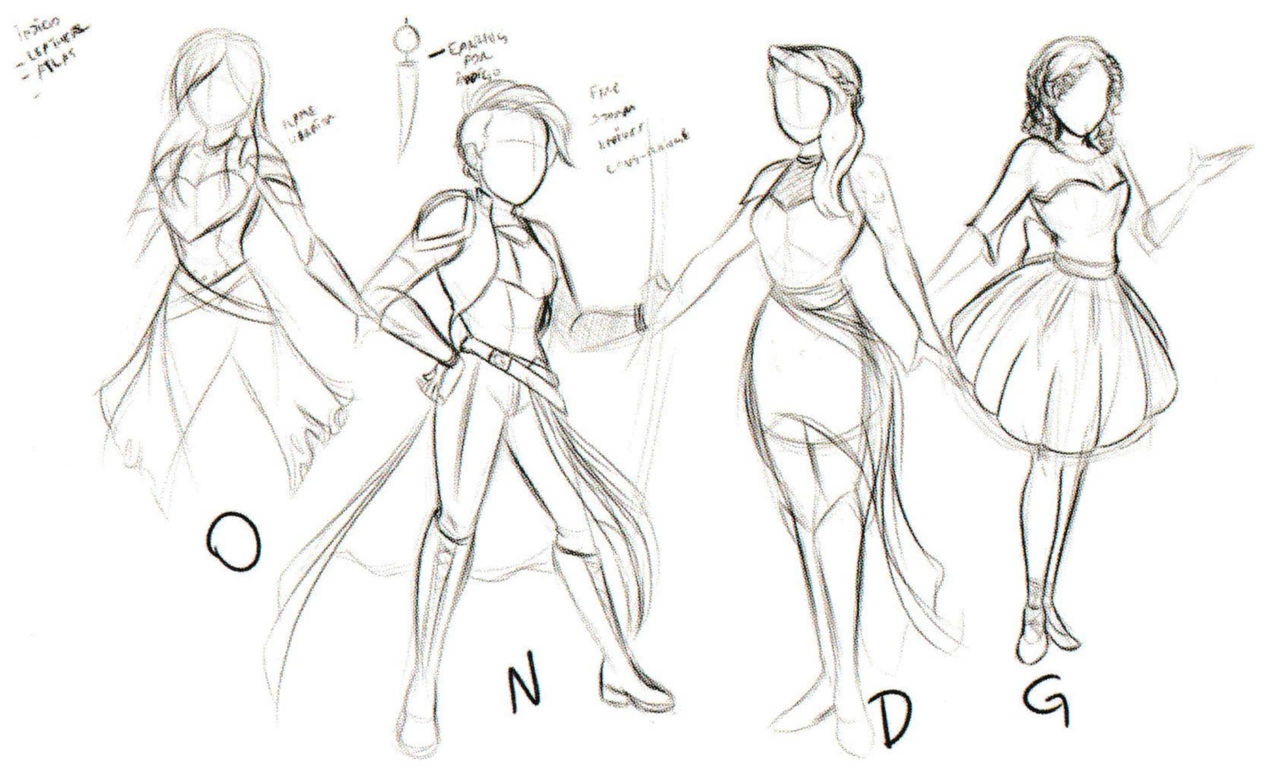
ニオポリタン



チームSSSN



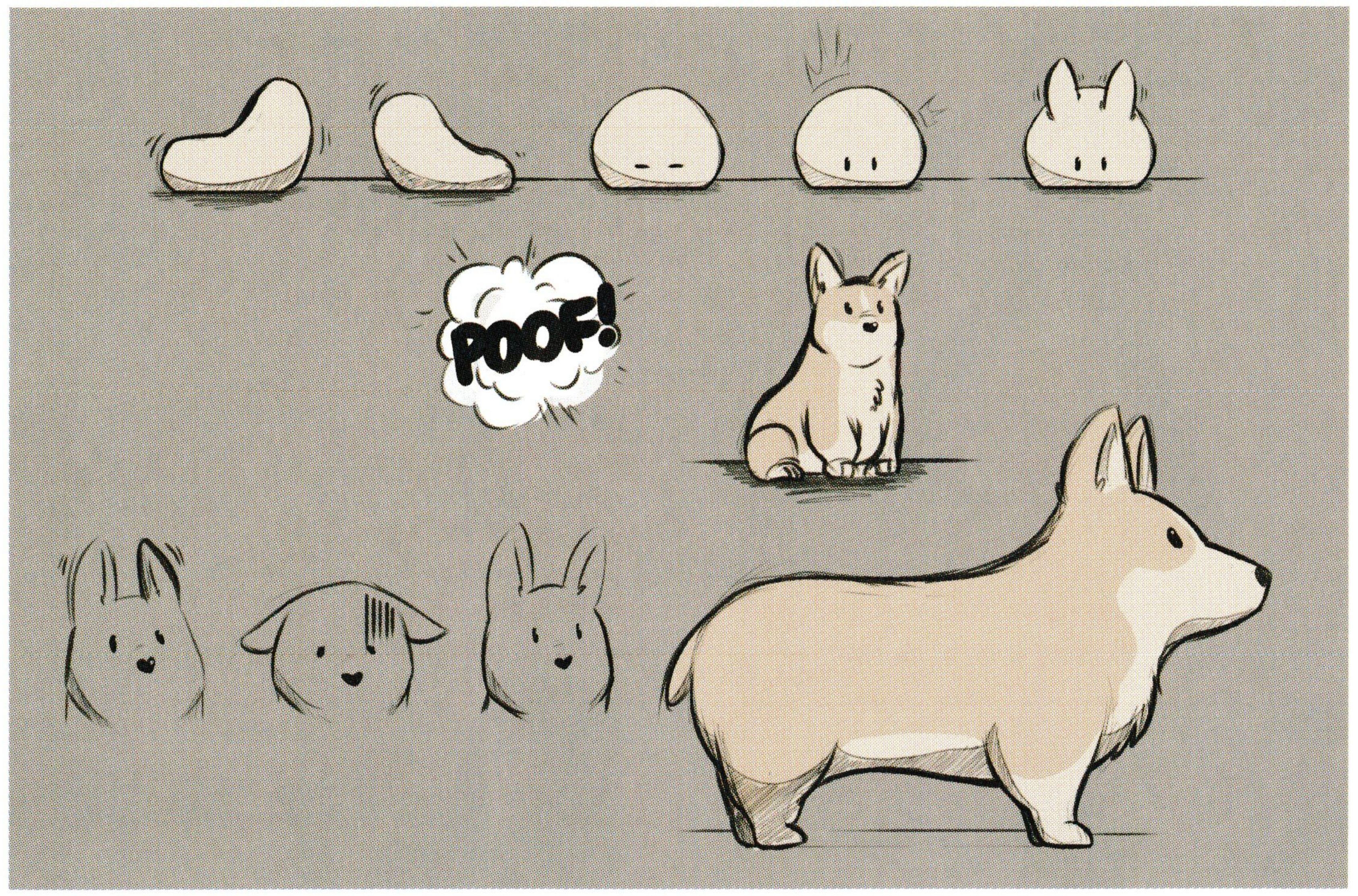
フリント



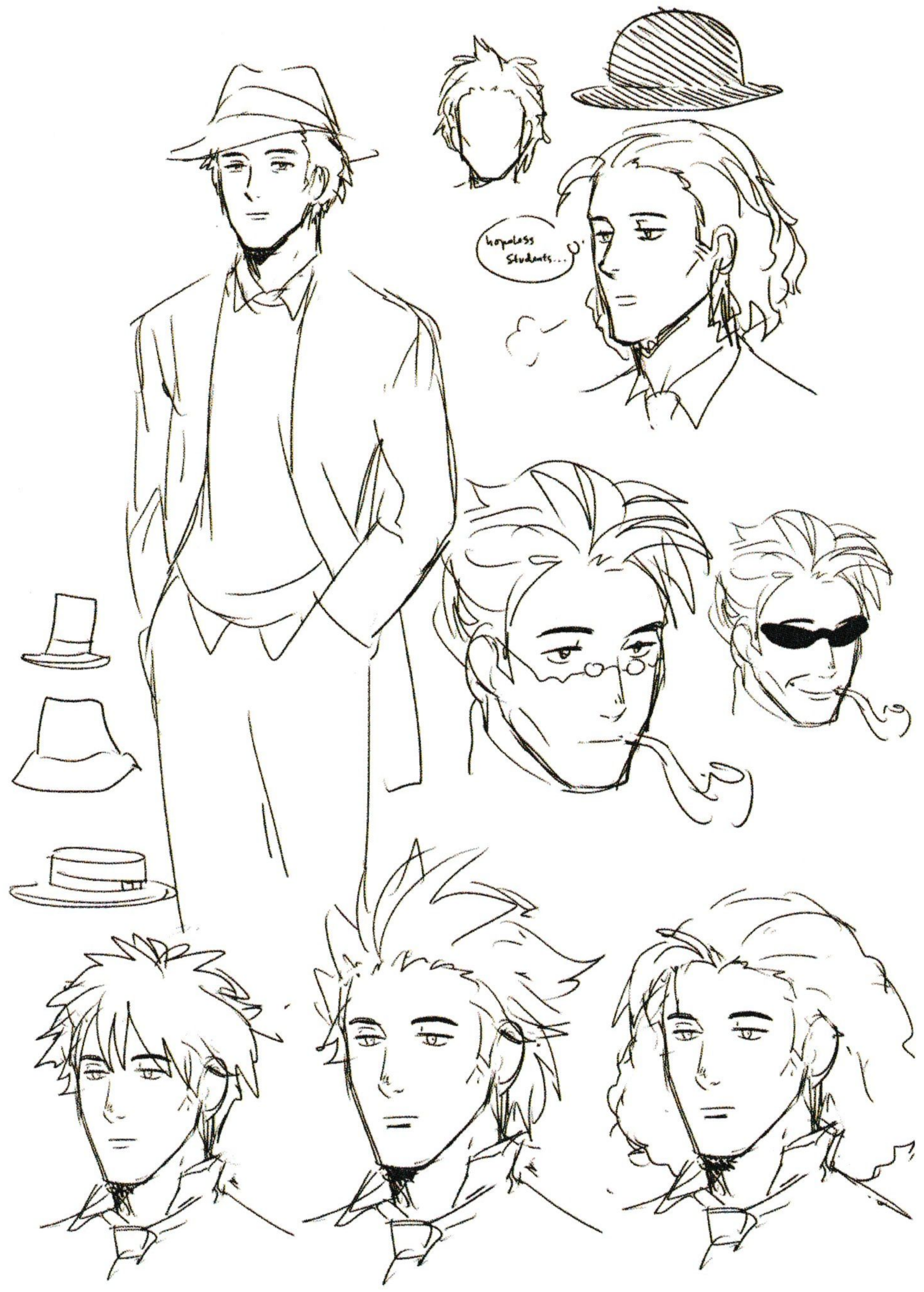
チームNDGO



ヴェルヴェット



ツヴァイ



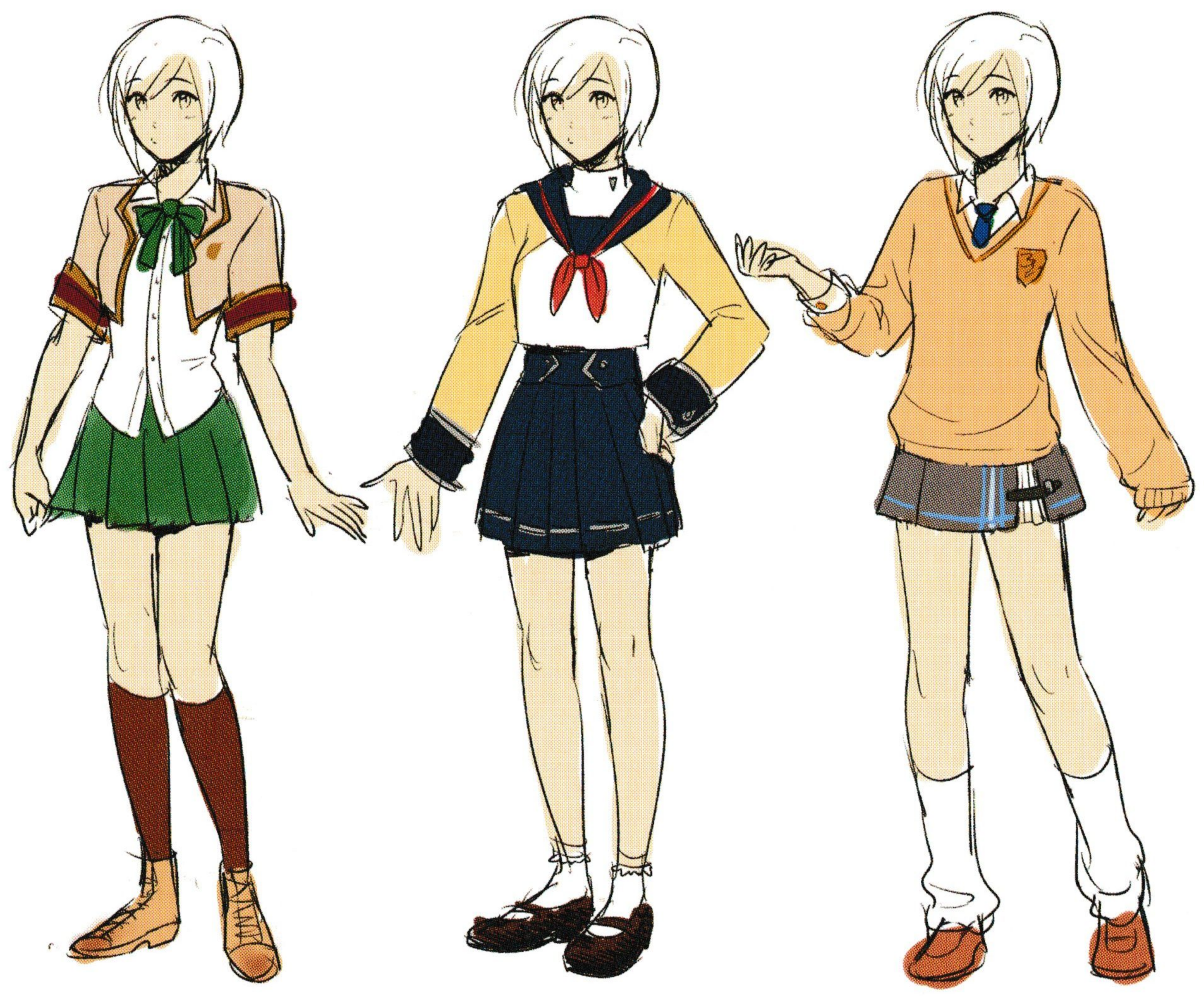
オズピン



タイヤン



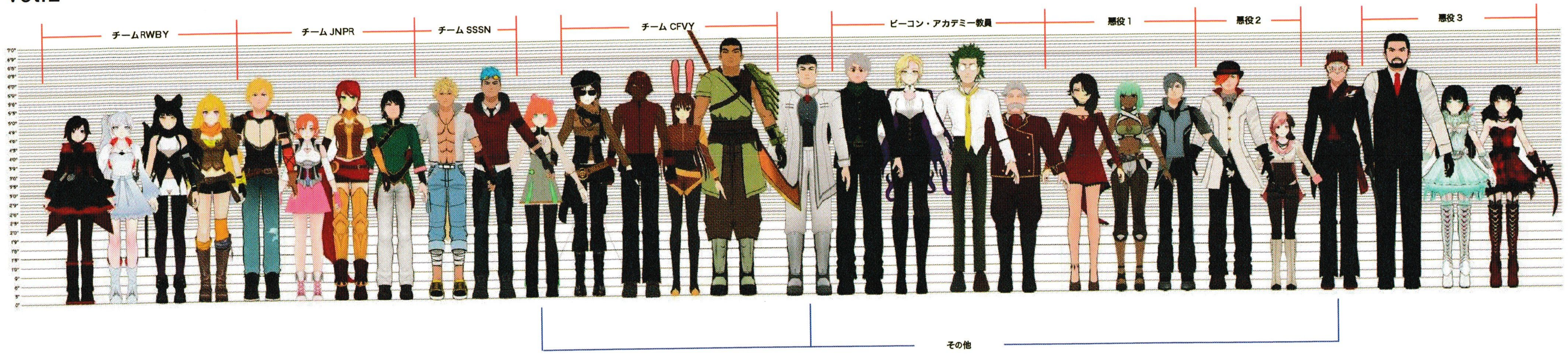
ビーコン・アカデミー制服



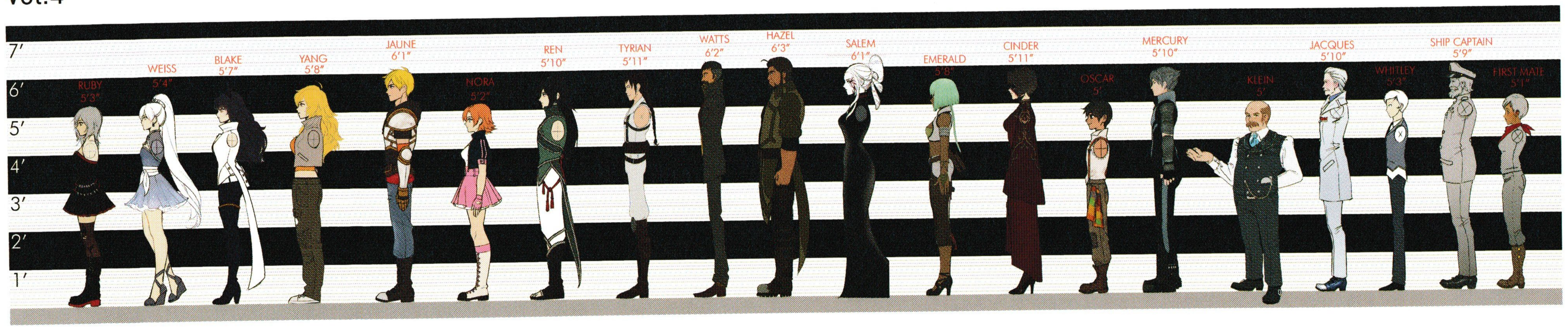
シグナル・アカデミー制服

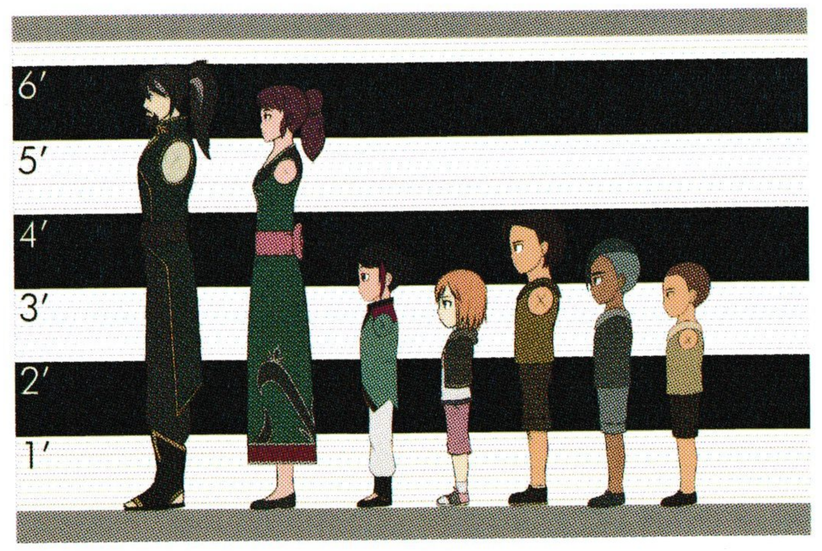
●身長対比表

Vol.2



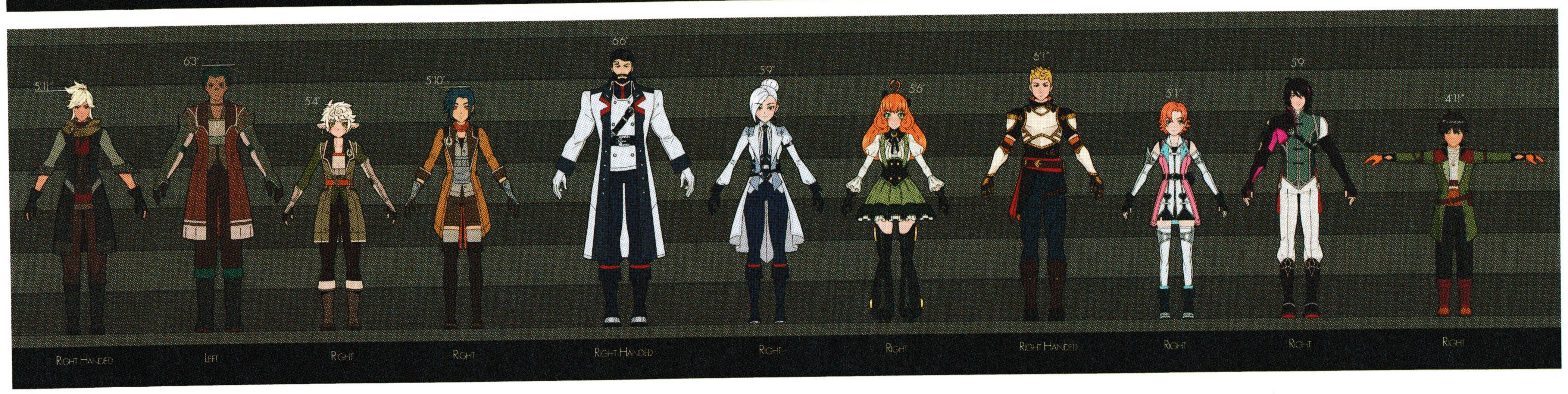
Vol.4





Vol.7





RWBY VOLUME 1-8

STAFF CREDIT

スタッフクレジット

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 1

Created By Monty Oum
Directed By Monty Oum
Co-Director Kerry Shawcross
Written By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Assistant Director Miles Luna
Art Director Taylor Pelto
Concept Artists Ein Lee, Kristina Nguyen, Patrick Rodriguez
Music By Jeff Williams
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Supervising Producer Kathleen Zuelch

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 2

Created By Monty Oum
Directed By Monty Oum
Co-Director Kerry Shawcross
Written By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Assistant Director Miles Luna
Art Director Kristina Nguyen
Assistant Art Director Patrick Rodriguez
Concept Artists Kristina Nguyen, Patrick Rodriguez
Music By Jeff Williams, Alex Abraham
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Producer Gray G. Haddock

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 3

Created By Monty Oum
Directed By Kerry Shawcross
Co-Directors Gray G. Haddock, Miles Luna
Written By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Art Director Patrick Rodriguez
Concept Artists Ein Lee, Kristina Nguyen, Patrick Rodriguez, Erin Winn
Music By Jeff Williams
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Supervising Producer Gray G. Haddock

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 4

Created By Monty Oum
Directed By Kerry Shawcross
Co-Directors Gray G. Haddock, Miles Luna
Story By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Written By Miles Luna , Kerry Shawcross
Lead Editor Connor Pickens
Art Director Patrick Rodriguez
Production Artists Sana Freeman, Ein Lee , Erin Winn
Music By Jeff Williams
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Supervising Producer Gray G. Haddock

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 5

Created By Monty Oum
Directed By Kerry Shawcross
Co-Directors Gray G. Haddock, Miles Luna
Story By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Written By Miles Luna , Kerry Shawcross
Lead Editor Connor Pickens
Art Director Patrick Rodriguez
Production Artists Sana Freeman, Ein Lee, Weston T. Jones, Erin Winn
Music By Jeff Williams
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Supervising Producer Gray G. Haddock

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 6

Series Created By Monty Oum
Directed By Kerry Shawcross
Co-Director Connor Pickens
Story By Miles Luna, Monty Oum, Kerry Shawcross
Written By Miles Luna , Kerry Shawcross
Lead Editor Connor Pickens
Art Director Patrick Rodriguez
Lead Concept Artist Erin Winn
Character Designers Patipat Asavasena, Aromie Kim, Ein Lee
Music By Jeff Williams, Alex Abraham, Casey Lee Williams
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Executive Producer Kerry Shawcross

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 7

Series Created By Monty Oum
Supervising Director Kerry Shawcross
Story By Monty Oum, Kerry Shawcross, Miles Luna , Eddy Rivas, Kiersi Burkhart
Written By Kerry Shawcross, Miles Luna, Eddy Rivas, Kiersi Burkhart
Episode Directors Paula Decanini, Dustin Matthews, Connor Pickens
Music By Jeff Williams, Alex Abraham
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Executive Producer Kerry Shawcross

ROOSTER TEETH PRESENTS
RWBY VOLUME 8

Series Created By Monty Oum
Supervising Director Kerry Shawcross
Episode Directors Paula Decanini, Dustin Matthews, Connor Pickens
Story By Monty Oum, Kerry Shawcross, Miles Luna, Eddy Rivas, Kiersi Burkhart
Written By Kerry Shawcross, Miles Luna, Eddy Rivas, Kiersi Burkhart
Art Directors Patrick Rodriguez , Erin Winn
Music By Jeff Williams, Alex Abraham, Casey Lee Williams, Martin Gonzalez, Peter Jones, Martin De Lima, Matthew Wang
Executive Producers Burnie Burns, Matt Hullum
Executive Producer Kerry Shawcross



Illustrated by **Ein Lee**



RWBY ARCHIVES
REMNANT PROMENADE VOLUME 1-8

発行日❖2024年3月15日

発行元❖株式会社バンダイナムコフィルムワークス

表紙イラスト❖Ein Lee

編集執筆❖金子美里、高橋健太、関秀司

デザイン❖小沼早苗(Gibbon)、車田泰雄、小野和輝、秦歩

監修・協力❖Rooster Teeth Productions, LLC（Christine Brent, Geoff Yetter）

印刷❖株式会社光陽社

TU-8418　Printed in Japan

［**本製品に関するお問い合わせ**］
バンダイナムコフィルムワークス お客様センター　www.bnfw.co.jp/contact/
営業時間：月〜金10:00〜17:00(祝日・年末年始を除く)


RWBY ARCHIVES
REMNANT PROMENADE
VOLUME 1-8
A YOUNG HEROINE, AN EXALTED HEIRESS, A TROUBLED ROGUE, AND PARTY GIRL... THESE ARE THE FOUR MEMBERS OF RWBY, A TEAM ASSEMBLED AND TRAINED FOR THE SOLE PURPOSE OF COMBATTING THE RAMPANT EVILS THAT PLAGUE THE FANTASTIC WORLD OF REMNANT.